nur 8,90 DM
ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/Dkr 47,00/Ifr 217,00
B 12623 E
4 394225 408908 10
10/98
Oktober

PC Joker Heft & Spiel

mit 2 CD-ROMs • PC Joker 10/98 • 3 Vollversionen: Larry Collection • 20 aktuelle Demos • 2 CDs

3 Vollversionen auf 2 CD-ROMs

Larry Collection

plus 20 Demos: European Air War • Loderunner 2 • O.D.T. • Survival • G. P. Legends • Colin McRae Rally

ACHTUNG! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

Echtzeitstrategie für Mutige: Steuern Sie Ihre Vehikel selbst!

Star Trek: Klingon Honor Guard

Das spektakuläre 3D-Actionadventure aus dem Enterprise-Universum im Test

ACHTUNG! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

AKTUELL IM HEFT

Knights & Merchants

Colin McRae Rally

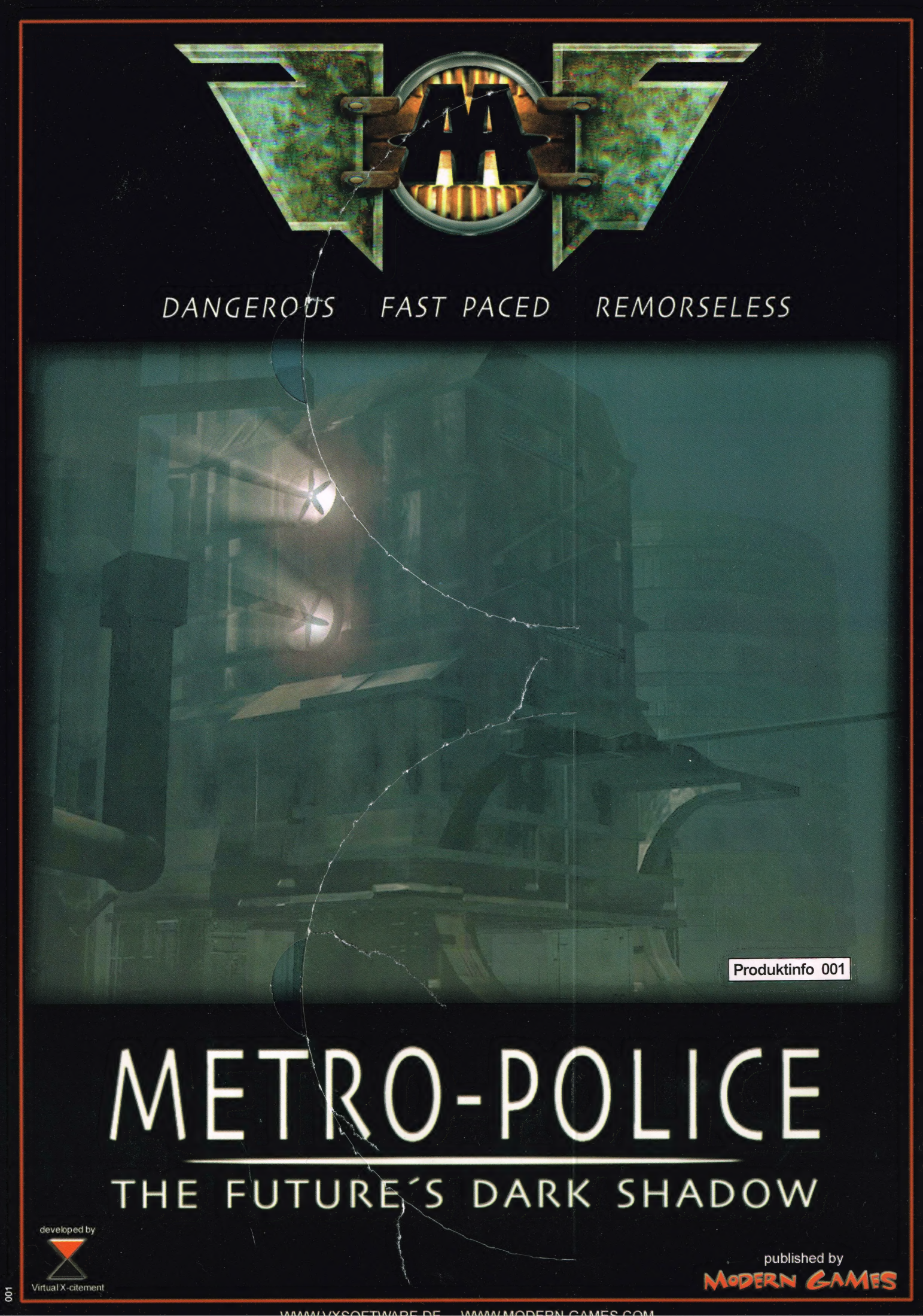
Wing Commander Secret Ops.

GROSSE VERLOSUNG

Moto-Cross-Bike zu gewinnen!

Bundesliga Manager '98

Testspiel zum Saisonstart: Fernreferenz oder Eigentor?


DANGEROUS FAST PACED REMORSELESS
Produktinfo 001
METRO-POLICE
THE FUTURE´S DARK SHADOW
developed by
Virtual X-citement
published by
MODERN GAMES
001
WWW.VXSOFTWARE.DE WWW.MODERN-GAMES.COM

DIE RÜCKKEHR DER KLASSIKER

Den Seufzer „Früher war alles besser" hört man nicht nur in Altersheimen. Auch Spieleveteranen verschaffen damit gerne ihrem Unmut über die häufig bescheidene Innovationskraft der Softwareschmieden Luft. Ja, er scheint mittlerweile sogar bis an die Ohren der Hersteller gedrungen zu sein: Wie sonst wäre es zu erklären, daß man immer mehr Klassiker aus dem wohlverdienten Ruhestand reißt und sie in neuen Grafikklamotten wieder an die Front zitiert?

Ob „Dune 2000" oder „Sentinel returns", ob „Railroad Tycoon 2" oder „Asteroids", ob „Frogger" oder „Prince of Persia 3D" – alle haben sie konzeptionell schon viele Jahre auf dem Buckel. Ich könnte die Aufzählung noch ziemlich lange fortsetzen und damit meinen Einfallsreichtum dem Thema anpassen. Statt dessen schreite ich forsch zur Ursachenforschung weiter: Klar, neue Grafik (in aller Regel natürlich 3D) ist einfacher zu realisieren als eine neue Idee. Und warum einen Flop riskieren, wenn Bewährtes in zeitgemäßer Verpackung ein Garant für solide Verkäufe zu sein scheint? Andererseits konnte zumindest bislang keine Neuauflage so ganz den Erfolg des Originals einstellen.

Doch man will ja nicht unbescheiden sein. Mir persönlich ist das Wiedersehen mit einem Favoriten aus alten Tagen im neuen Look jedenfalls allemal lieber als die x-te Fortsetzung, für die nur ein paar neue Levels aus der alten Engine gekitzelt wurden. Außerdem habe ich das Thema nicht ganz uneigennützig gewählt. Schließlich präsentiert auch der Joker mit dieser Ausgabe ein paar modernisierte Klassiker. Da hätten wir zunächst den neuen Cover-Look. Dann die komplett neu gestaltete CD-Oberfläche im 32 Bit-Design, exklusiv mit direkter Internetanbindung zu Spiele-Homepages. Und die abenteuerlich gute Larry-Collection auf der zweiten Beilagscheibe paßt ebenfalls recht gut zum Thema.

Ich kann es also wohl wagen, den ohnehin viel strapazierten Begriff für meine berühmten letzten Worte zu wählen: Klassischen Spiel- und Lesespaß mit dem brandneuen Joker wünscht,

Ihr ***Michael Labiner***

PC Joker Inhalt

S.C.A.R.S.:
Preview auf Seite 55

Gentlemen, start your engines...

Rennspiele aller Rassen und Klassen im Test oder Preview – und ein echtes Moto-Cross-Bike zu gewinnen!

Motocross Madness:
Test und Verlosung
ab Seite 76

Colin McRae Rally:
Test ab Seite 78

Was Spieler wissen müssen

...über die Praxistauglichkeit des neuen AMD-K2 Prozessors, die Power aktueller 3D-Karten, die Features von DirectX 6.0 und über Lenkräder mit Force Feedback – steht alles in dieser Ausgabe.

ab Seite 116

Hot Spot

News
Branche 20
Hardware 22
Spiele 16
Previews
Asteroids 24
Beneath 24
Civilization: Call to Power 26
Dark Reign 2 25
European Air War 48
F-22 Total Air War 47
Grand Prix 500ccm 52
Heavy Gear 2 26
Heretic 2 31
Interstate '82 25
Israeli Air Force 46
LMK 42
Metro Police 38
O.D.T. 30
S.C.A.R.S. 55
Scotland Yard 40
Space Circus 39
Spearhead 50
Speed Busters 54
Sports TV: Boxing! 56
Starcraft: Brood Wars 44
Third World 26
Wargasm 28
X-Com: Alliance 32

Interviews

Attic (LMK) 42
Heart-Line (Kurt) 81
Microprose (European Air War) . . . 49
Microsoft (DirectX) 116

Lösungshilfen

Komplettlösungen
Final Fantasy 7 106
Reah 110
The other Dimension 112
Tips & Tricks
Airline Tycoon 113
Commandos 113
Corp Wars 114
Final Fantasy 7 108
Get Medieval 114
Vangers 114
X-COM: Interceptor 114

Online Guide

Mix
Editor im roten Bereich 98
Man spricht Lycos 98
PC Seller 98
The Patches Scrolls 98
Previews
Wing Commander Secret Ops. . 104
Spiele
Iron Wolves 100
Starship Troopers – Battlespace . 103
Ultra Corps 99

Titel in rot = Titelstory

Klingon Honor Guard

Die Klingonen mischen das Genre der 3D-Actionadventures auf: Basierend auf der Grafikengine des phantastischen „Unreal" entstand das bislang spektakulärste Game aus dem Star Trek-Universum.

Test ab Seite 66

Bundesliga Manager '98

Rechtzeitig zum Saisonstart stellt sich der neue Bundi zum Testspiel: Sind die Altlasten des bugverseuchten Vorgängers aufgearbeitet? Wartet wieder eine Genrereferenz oder nur ein aufpoliertes Update?

Test ab Seite 80

Urban Assault

Sie sind Echtzeitstratege, aber der x-te C&C-Klon entlockt Ihnen nur noch ein müdes Lächeln? Dann setzen Sie sich doch einfach selbst mal an das Steuer eines der von Ihnen kommandierten Schlachtvehikel!

Test ab Seite 62

Spieletests

ABENTEUER

Byzantine 88

ACTION

Get Medieval 74
Rampage World Tour 93
Star Trek: Klingon Honor Guard . . 66
Survival 72
Tellurian Defence 73

GENRE MIX

Creatures 2 91
Hardwar 90
Ottos Ottifanten 93

SIMULATION

Airline Tycoon 82
Chartbuster 92
iF/A-18E Carrier Strike Fighter . . 86
Jetfighter Full Burn 84
Pinball Soccer '98 93

SPORT

Bundesliga Manager '98 80
Colin McRae Rally 78
Motocross Madness 76

STRATEGIE

Axis & Allies 92
Echelon 94
Knights and Merchants 58
Mayday 64
Project Airos 94
Urban Assault 62
Zeus 92

Rubriken

Abo Service 34
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies 12
Laffer Utilities 9
Leisure Suit Larry 5 8
Leisure Suit Larry 6 9
Charts 95
Comic 127
Editorial 3
Gewinner 130
Hardware
3D-Konzepte im Vergleich:
Voodoo 2 vs. i740 118
Neue Eingabegeräte:
Lenkräder und Steuerbälle 120
Prozessor im Praxistest: AMD K6-2 . 122
Impressum 130
Inserenten 87
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 132
Kleinanzeigen 130
Kostenlose Produktinfos 129
Leserbriefe 124
Lösungsindex 115
Messekalender 20
Preisausschreiben
DSA-Competition 43
Lost in Space-Wettbewerb 16
Moto-Cross-Bike zu gewinnen! . . 77
Special
Der neue 3D-Standard: DirectX 6.0 . 116
Stadtgespräch 7
Testindex 128
Update Service 96
Vorschau 134

BILD BILDET

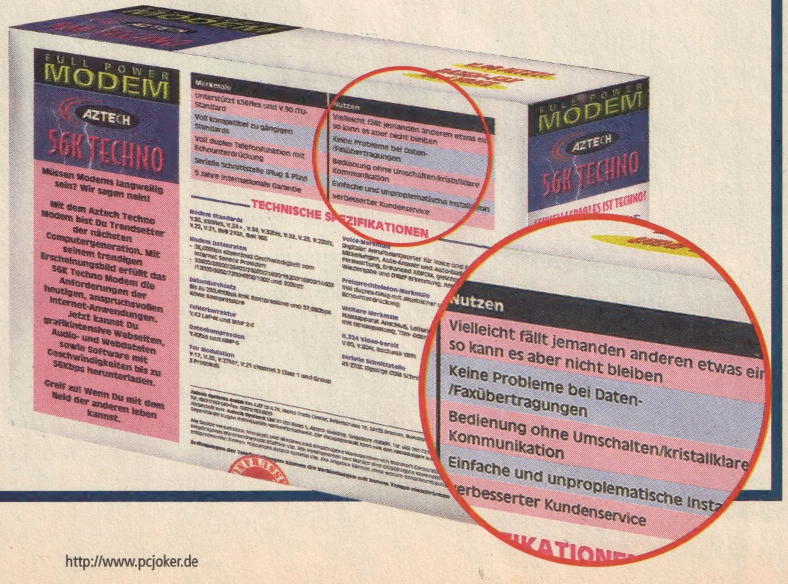
PC JOKER Testsieger in Computer Bild: In der Ausgabe 13/98 hat das große Springer-Blatt die Resonanz auf Kleinanzeigen in 43 Zeitungen und (Fach-)Zeitschriften getestet. Neben unserer erreichte dabei nur eine einzige andere Publikation in beiden Kriterien „Testergebnis" und „Preis/Leistung" die Note „sehr gut".
Wir zitieren aus dem Text: „Geheimtip für Spiele-Verkäufer: die Kleinanzeigen für 5 Mark in PC Joker. Stolze 15 Interessenten meldeten sich auf das dortige Angebot". Das ist sehr viel, wenn man bedenkt, daß es andere Spiele-Zeitschriften auf maximal acht Anfragen brachten und es zumeist sogar bloß ein bis fünf Interessenten gab. Aber auch keine Überraschung – zumindest nicht für uns…

LASER FREI!

Das Laserdome (eine Halle für digitale Gotcha-Gefechte) in München hat seine Pforten mangels Besuchern bereits vor Jahren wieder schließen müssen, doch Activision sorgte kürzlich für Ersatz: Anläßlich des neuen Strategicals „M.A.X. 2" tauchten zwei **Laserpistolen aus Plastik nebst Zielvorrichtungen zum Umhängen** in der Redaktion auf. Man kann sich nun auch ohne viel Phantasie vorstellen, wie gut das Präsent der Arbeitsmoral solcher verspielten Kindsköpfe wie uns tat…

BEDAUERLICHER DRECKFÜHLER

Der wohl amüsanteste Druckfehler der letzten Zeit ist auf der Verpackung und den Werbeaussendungen für Aztechs aktuelles „Full Power Modem 56K Techno" zu finden: Als Vorteil des Geräts wird gleich an erster Stelle folgender (Blind-)Text genannt: „Vielleicht fällt jemandem anderen etwas ein, so kann es aber nicht bleiben!" Hoffentlich haben wir den offenbar vergeßlichen Textchef jetzt nicht um seinen Job gebracht – aber Humor ist bekanntlich, wenn man trotzdem lacht.



URLAUB IM INTERNET

Für eine ganze Woche (die Glücklichen!) verdrückten sich Chef Michael und Gemahlin Brigitta zwecks Erholung in die Türkei. Freilich nicht, ohne uns dabei ganz aus den Augen zu lassen: Das Hotel verfügte über ein **Internet Café** mit immerhin zwei Terminals, die digitale Überwachung blieb somit lückenlos. Übrigens waren dort auch PC-Games stundenweise zu mieten (zumeist 3D-Ballerdungeons), allerdings für relativ teures Geld: rund 16 Mark pro Stunde am Rechner, drei Märker pro E-Mail.

FE(N)STE(R) FEIERN

Auf der offiziellen Einführungsparty von Win 98 ging es hoch her: Microsoft hatte in München zwei große Hallen angemietet und zu typisch bayerischen Festzelten umfunktioniert – in Lederhosen gekleidete Kellnerinnen schleppten Bier und Schmankerl für einige hundert Gäste herbei, darunter natürlich auch die Joker-Schergen. Als Gaststar war der bekannte Kabarettist Willy Astor eingeladen. Wenn wir ihn als Höhepunkt der Veranstaltung bezeichnen würden, hat er uns persönlich einen Auftritt am nächsten Betriebsfest versprochen. Na, denn: Höhepunkt der Veranstaltung war Willy Astor!

Ist PC-Entertainment Männersache?

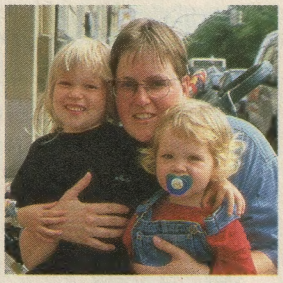
Lara Croft hin, Emanzipation her: Traut man Erhebungen und/oder der Frauenquote unter unseren Abonnenten, so gehören nur etwa 5% aller PC-Gambler dem weiblichen Geschlecht an. Wir haben die Gegenprobe auf der Straße gemacht.

Alexander Scheffel (12), Schüler
„Meine Schwester ist 14 und spielt lange nicht so viel wie ich. Ich glaub', die hat was anderes im Kopf – die hat schon einen Freund…"

Stephan Päper (29), EDV-Angestellter
„Männer haben wohl ganz allgemein einen besseren Zugang zu technischen Sachen. Vielleicht ist das ja auch angeboren."

Stefan Güls (18), Stefan Eder (17), Michael Wenleder (17), Schüler
„Oft schnallen die Frauen einfach nicht, wie das läuft bei komplexen Rollenspielen und so. Da haben die schlicht keinen Sinn für."

Deak Dalibor (23), Kraftfahrer
„Mit Frauen am Computer ist's wie mit Frauen am Steuer: Wollen wollen sie schon, aber können können sie nicht!"



Andrea Große (33), Anwaltsgehilfin
„Erziehungssache: Meine Töchter werden auf keinen Fall vor der Schulreife an einen PC kommen – und dann auch nur an ausgesuchte Spiele!"

Thomas Mitterreiter (14), Schüler
„Das Geschlechtergefälle vor dem Monitor liegt wohl am Angebot: All die vielen Sport- und Rennspiele sind halt eher was für Jungs."

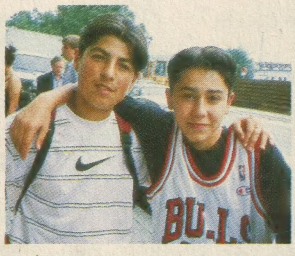
Julia Kinner (23), Kommunikationskauffrau
„Hier in Deutschland wurden viele Rollenklischees noch nicht aufgebrochen. Also, ich spiele schon, und in den USA spielen Frauen sowieso."

Alan (14), Schüler und Esther Sternberg (39), Mutter
„Mädels wollen halt nicht kämpfen. Tanzen und Shopping sind da schon eher angesagt – aber von so was gibt's ja keine Spiele."

Verena Beil (16), Schülerin
„Ich spiele auch nicht, das interessiert mich einfach nicht. Außerdem ist das alles sowieso viel zu teuer."

Irmgard Grimm (29), Kassiererin
„Die Industrie entwickelt an den Frauen vorbei. Ich habe eine Playstation und ärgere mich über die viel zu vielen Baller- und Sportspiele."

Florian Wilhelm (20), Schüler
„Das liegt am Rollenverhalten: Mädels wollen ihre sexuellen Reize präsentieren, Jungs können ihr Imponiergehabe über Actionspiele ausleben."



Ibrahim Yasin (15), Gökhan Mama (14), Schüler
„Jungs kriegen immer ein Mädchen. Die müssen sich aber den ganzen Tag hübsch machen, damit sie einen Jungen abkriegen. Wann sollen sie da spielen?"

Daniela Griner (34), Versicherungsangestellte
„Wenn ich spiele, dann Adventures – mein Freund dagegen Ballerspiele, und zwar ausdauernd. Scheint so ein Geschlechterding zu sein…"

Linda B. (20), Azubi, Maria J. (18), Schülerin
„Für Frauen ist zu viel Gewalt in den Spielen. Vielleicht brauchen Frauen intelligentere Games – mehr Story, mehr zum Knobeln."

Nächstes Thema

In der nächsten Ausgabe fragen wir: **Sind Computerspiele zu teuer?** Raubkopierer mit CD-Brenner sind leider längst keine Seltenheit mehr, billige Budget-Software gibt es allerorten. Demgegenüber steht ein Preis von knapp unter 100 Mark für Neuerscheinungen – für aufwendige Produktionen durchaus gerechtfertigt oder Geldmacherei?
Falls Sie uns eine Frage in den Mund legen möchten, ab damit an den:

Joker Verlag
„Stadtgespräch"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: jokerpost@aol.com

Vollversion

Leisure Suit Larry 5

Passionate Patti does a little Undercover Work

Wenn Al Lowes kultiger Möchtegern-Casanova durch eindeutig zweideutige Situationen stolpert, bleibt kein Auge trocken: Gags am laufenden Band, massig schöne Frauen (teilweise steuert man Larrys Flamme Patti) und komfortable Icons kennzeichnen Mr. Laffers Abenteuer als TV-Spion.

Der Gynäkologe plaziert bei FBI-Agentin Patti einen Sender an ganz besonderer Stelle

Schwerenöter Larry beim Dinner for Two – die Dame ist gerade unter dem Tisch...

Leisure Suit Larry 5
(Sierra)

Schlüpfrig-witziges Adventure mit Larry und Patti

Originalwertung	88 Prozent, Hit
Features	lustig animierte Comic-Grafik mit Höhlenforschung durch den Gynäkologen, Sex im Fitneß-Studio und Rettungsaktion beim Flugzeugabsturz
Steuerung	Maus oder Joystick über Icons
Sprache	Anleitung deutsch, Spiel englisch
Mindestkonfiguration	DOS 5.0, 4 MB RAM, VGA-Karte, Soundblaster-kompatible Soundkarte, 8 MB auf der HD
Handbuch, Lösung & Installation	Anleitung auf der CD-ROM im Ordner „Handbuch", Komplettlösung im Ordner „Tips", automatische Installation unter DOS und Win 95/98

Installation und Start unter DOS

Allgemein: Von der CD Nr.1 (normalerweise Laufwerk D:) können Sie Larry 5 & 6 einzeln installieren, die Laffer Utilities sind nur unter Windows verfügbar.

Larry 5 & 6: Geben Sie den Befehl INSTALL ein, um in das Installationsmenü zu gelangen. Von hier aus wird Larry 5 mit der Taste A und Larry 6 mit der Taste B angewählt. So oder so öffnet sich das Sierramenü, wo nach der Bestätigung des Textes durch Return die Festplatte ausgewählt werden kann, auf die das Programm kopiert werden soll. Nun können Sie die angezeigten Standardeinstellungen für Grafik, Sound, Joystick, Maus, Speicher und Verzeichnis übernehmen oder ändern. Es empfiehlt sich, die Readme-Datei zu lesen, ehe Sie endgültig mit der Installation beginnen.
Larry 5 belegt ca. 8 MB auf der Festplatte und wird mit dem Befehl LSL5 aus dem angelegten Sierra-Ordner heraus gestartet. Larry 6 umfaßt ca. 10 MB, der Startbefehl lautet LSL6. Bei Problemen raten wir zum Erstellen einer Bootdiskette über die offerierte Option.

Installation und Start unter Windows 95

Allgemein: Von der CD Nr.1 wählen Sie im Joker-Menü unter der Rubrik „Vollversionen" den gewünschten Titel an, lesen bitte die Infos zum Programm und klicken dann auf „Installation".

Larry 5: Im folgenden Installationsmenü drücken Sie die Taste A. Im anschließenden Sierramenü bestätigen Sie zuerst mit Return und wählen danach die Festplatte aus, auf die das Programm kopiert werden soll. Nun können Sie die angezeigten Standardeinstellungen für Grafik, Sound, Joystick, Maus, Speicher und Verzeichnis übernehmen oder ändern. Es empfiehlt sich, die Readme-Datei zu lesen, ehe Sie endgültig mit der Installation beginnen.
Das Programm benötigt ca. 8 MB auf der Festplatte und wird mit einem Doppelklick auf die Datei LSL5.BAT im automatisch angelegten Sierra-Ordner gestartet. Zwecks optimaler Performance empfehlen wir, das Game rein unter DOS zu spielen – was korrekt konfigurierte DOS-Treiber für Soundkarte, Joystick und Maus voraussetzt. Bei Problemen raten wir zum Erstellen einer Bootdiskette über die offerierte Option und/oder zur Lektüre des Buches „Spielen ohne Startprobleme".

Larry 6 & Laffer Utilities: Im Sierra-Setup genügt ein Klick auf „Install", um das gewünschte Programm anwählen zu können. Nach Bestätigung des Titels mit OK können Sie den Installationspfad (vorgegeben sind C:\SIERRA\LSL6WIN bzw. C:\SIERRA\LAFFER) bestimmen. Achtung: Individuell gewählte Pfade müssen den Begriff SIERRA beinhalten!
Anschließend werden die Daten (ca. 10 MB für Larry 6, 7 MB für die Utilities) kopiert und ein Soundtest durchgeführt. Bitte beachten Sie, daß die Bildschirmeinstellung unter Windows auf 256 Farben ausgelegt sein muß. Zum Start klicken Sie auf das gewünschte der vom Menü angelegten Icons.

Handbücher, Lösungshilfen und Kopierschutz

Komplett deutsche Anleitungen zu allen drei Vollversionen finden Sie auf der CD Nr.1 im Ordner „Handbuch" als Bilder im BMP-Format. Die grafisch witzig präsentierten Manuals können mit jedem Bildverarbeitungsprogramm (auch mit den Win-eigenen Tools „Imaging" oder „Paint") eingesehen und ausgedruckt werden.

Deutsche Komplettlösungen zu den beiden Adventures befinden sich im CD-Ordner „Tips" als DOC-Dokumente für Word bzw. Wordpad sowie im DOS-eigenen TXT-Format.

Die Codes für Larry 5 finden Sie hier; abgefragt werden bei jedem Flug die entsprechenden Symbole.

Aerodoof Airlines Flugplan

Time	Destination	Code
9:00	New York City, NY.	
9:10	Intercourse, PA.	
9:20	Atlantic City, NJ.	
9:30	Los Angeles, CA.	
9:40	Oakhurst, CA.	
9:50	Miami, FL.	
10:00	Sequim, WA .	
10:10	New York City, NY.	
10:20	Climax, MI.	
10:30	Atlantic City, NJ.	
10:40	Los Angeles, CA.	
10:50	Miami, FL.	
11:00	Spread Eagle, WI.	
11:10	Los Angeles, CA.	
11:20	New York City, NY.	
11:30	Bowlegs, OK.	
11:40	Miami, FL.	
11:50	Atlantic City, NJ.	
12:00	Atlantic City, NJ.	
12:10	Hazardville, CN.	
12:20	Fish Camp, CA.	
12:30	Miami, FL.	
12:40	New York City, NY.	
12:50	Los Angeles, CA	
1:00	Atlantic City, NJ.	
1:10	Oral, SD.	
1:20	Miami, FL	
1:30	New York City, NY.	
1:40	Los Angeles, CA.	
1:50	Hardwick, VT.	
2:00	Bunn, NC.	
2:10	Atlantic City, NJ.	
2:20	New York City, NY.	
2:30	Los Angeles, CA.	
2:40	Miami, FL.	
2:50	Four Holes, SC.	
3:00	Succasunna, NJ.	
3:10	Atlantic City, NJ.	
3:20	Los Angeles, CA.	
3:30	Miami, FL.	
3:40	New York City, NY.	
3:50	Loveland, OH.	
4:00	Los Angeles, CA.	
4:10	Atlantic City, NJ.	
4:20	Grundy, VA .	
4:30	Miami, FL.	
4:40	New York City, NY.	
4:50	Sugar Notch, PA .	
5:00	Loveladies, NJ	

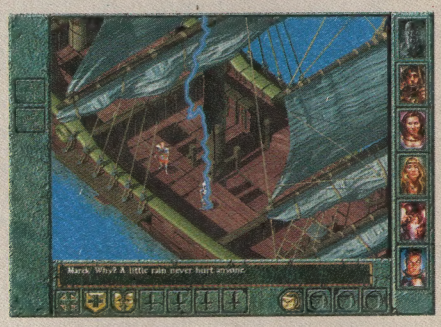
Die Begleit-CD

Demos, Patches und Goodies

Die neue Menüoberfläche

...verbindet 32 Bit-Design mit brandneuen Funktionen: **Screenshots zu jedem Programm** bei der Anwahl, ein Info-Button, **direkter Start bzw. Installation aus dem Menü heraus**. Auch das Internet ist nur noch einen Mausklick entfernt, denn der **WWW-Link-Schalter** katapultiert Sie direkt auf Homepages oder Fansites zum jeweiligen Titel. Für die nächsten Ausgaben sind weitere Neuerungen geplant, **Videos und Slideshows** zu aktuellen Tests und Themen etwa. Dann sollte auch folgende Kinderkrankheit kuriert sein: Auf Systemen mit Intels RSX 3D-Sounderweiterung kann es zu Störungen des Tons von AVI-Files kommen, die direkt im Installer abgespielt werden. In diesem Fall starten Sie das Video bitte aus dem Explorer per Doppelklick.

Baldur's Gate



GENRE: Rollenspiel
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und DirectX 5 (auch auf dieser CD)

Die Begleit-CD

Chartbuster

Test in dieser Ausgabe

GENRE: Wirtschaftssimulation
UMFANG: 3 von 8 Räumen können gebaut werden
BESONDERHEIT: pfiffige Anleitung im CD-Verzeichnis Demos/Chartbus als File „Liesmich.txt"
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 50 MB auf der HD

Colin McRae Rally

Test in dieser Ausgabe

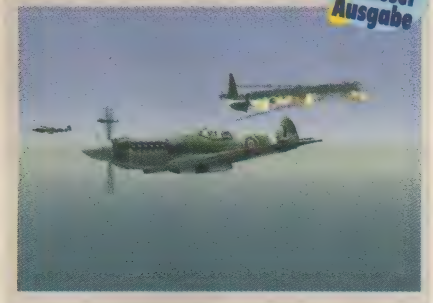
GENRE: Rennspiel
UMFANG: 3 spielbare Strecken
BESONDERHEIT: liegt auf CD Nr.1, 3D-Beschleuniger (alle gängigen Modelle) wird benötigt
SYSTEM: P200 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auf CD Nr. 2) und 3 MB auf der HD

Drakan

GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: Pentium mit 16 MB RAM und Win 95/98

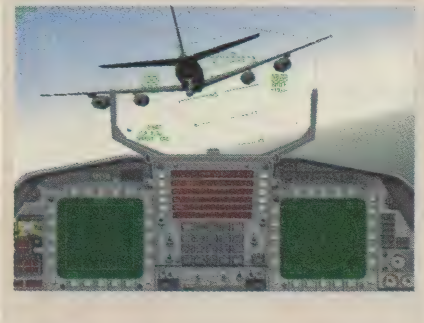
European Air War

Preview in dieser Ausgabe



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: limitiert auf 2 Maschinen und 5 Minuten
BESONDERHEIT: Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
SYSTEM: P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 40 MB auf der HD

F-15



GENRE: Flugsimulation
UMFANG: spezielle Solomission
BESONDERHEIT: 3Dfx-Karten werden unterstützt
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 100 MB auf der HD

Gex 2: Enter the Gecko

GENRE: 3D-Plattformer
UMFANG: spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: 3Dfx-Beschleuniger wird benötigt
SYSTEM: P133 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 10 MB auf der HD

Aktuelle Patches

...finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im CD-Ordner „Patches" zu nachfolgenden Spielen. Sie werden in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor entpackt werden. Dazu finden Sie im Ordner „Patches" das DOS-Programm **pkunzip** oder im Ordner „Goodies" die menügesteuerte Variante **Winzip 32** für Win 95/98.

Battlezone (Update auf Version 1.31)
Castrol Honda Superbike (Patch für ATI Rage 2, Voodoo 2, Joysticks und Win 98)
Conflict: Freespace (Update auf Version 1.03.01 der US-Version)
Cyberstorm 2 (Update auf Version 1.01)
Descent to Undermountain (Update auf Version 1.3 DOS)
Dominion (Update von Vollversion und Demo auf Version 1.1)
Dungeon Keeper (KI-Patch)
Extreme Assault (Update von Version 1.22 auf 1.23)
F-15 (Update auf Version 1.2F)
Hardball 6 (Update auf Version 6.02)
Jetfighter 3 (Update Nr.3 u.a. für Voodoo, Joysticks, Musik)
Lords of Magic (Update auf Version 2.02)
M.A.X. 2 (Update auf Version 1.3)
Moto Racer (Update auf Version 3.22)
Myth (Update auf Version 1.3)
Panzer Commander (Update auf Version 1.1)
Stratosphere (Patch für Mission 23)
Unreal (Update auf Version 2.09)

Die Begleit-CD

Grand Prix Legends

GENRE: Rennsimulation
UMFANG: fahrbare Strecke plus Video
BESONDERHEIT: unterstützt 3D-Karten mit Voodoo- oder Rendition-Chipsatz
SYSTEM: P166 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 40 MB auf der HD

Loderunner 2

GENRE: Jump & Run
UMFANG: 5 spielbare Abschnitte
BESONDERHEIT: liegt auf CD Nr.1, läuft nur mit 640 x 480 Pixel
SYSTEM: P120 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auf CD Nr.2) und 30 MB auf der HD

O.D.T.

Preview in dieser Ausgabe

GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: Pentium mit 16 MB RAM und Win 95/98

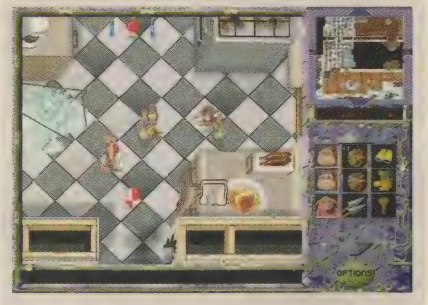
Prey

GENRE: 3D-Action
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Rage of Mages

GENRE: Rollenspiel
UMFANG: spielbare Mission
BESONDERHEIT: liegt auf CD Nr.1, muß aus dem Verzeichnis Demos/ROM mit Doppelklick auf ROM.exe gestartet werden
SYSTEM: P133 mit Win 95/98, 16 MB RAM, DirectX 5.2 (auf CD Nr.2) und 70 MB auf der HD

Small Soldiers



GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: eine Mission pro Partei
BESONDERHEIT: Demo zum Spiel zum Film
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 30 MB auf der HD

Goodies

Acrobat Reader 3.0
Dokumentbetrachter für DOS/Win
Clean Center 4.0
Installationsmonitor
DirectX 5.0/5.2
Windows-Gerätetreiber
Elsa-Treiber
Treiber für Elsa-Grafikkarten
Hexedit
Hexeditor für DOS/Win
mIRC 5.31
Zugangssoftware zum Internet Relay Chat
Norton Anti Virus 4.0
Virenscanner
pkunzip
DOS-Entpacker
QPV 1.7e
Bildbetrachter für DOS
QuickTime 3.0
Apple-Videoplayer für Win 95/98/NT
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
Univesa 2.0
Univesa-Treiber für Grafikkarten
Winzip 32
Packer/Entpacker für Win 95/98

Sports TV: Boxing!

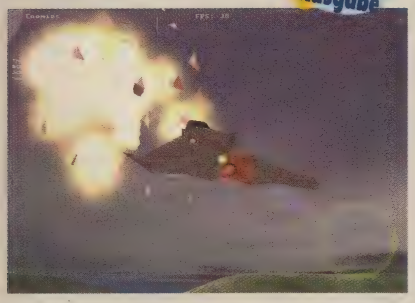
Preview in dieser Ausgabe

GENRE: Managersimulation
UMFANG: Slideshow
BESONDERHEIT: liegt auf CD Nr.1, mit Leertaste weiterblättern
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Die Begleit-CD

Survival

Test in dieser Ausgabe



GENRE: 3D-Action
UMFANG: spezielle Mission
BESONDERHEIT: zeigt in der Screenmitte die Bilder pro Sekunde an (fps)
SYSTEM: P166 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 11 MB auf der HD

The Ants

GENRE: Strategie
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: wegen des Umfangs sind Ladezeiten möglich
SYSTEM: Pentium mit 16 MB RAM und Win 95/98

Total Annihilation: Battle Tactics

GENRE: Echtzeitstrategie
UMFANG: spielbares Add-on zur Vollversion
BESONDERHEIT: liegt auf CD 1, installiertes Originalspiel wird vorausgesetzt
SYSTEM: P100 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auf CD Nr.2) und 20 MB auf der HD

Unreal

GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: Video
BESONDERHEIT: läuft komplett von CD
SYSTEM: Pentium mit 16 MB RAM und Win 95/98

Warlords 3: Darklords Rising

GENRE: Strategie
UMFANG: spielbarer Abschnitt
BESONDERHEIT: bis zu vier Spieler gleichzeitig
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM, Win 95/98, DirectX 5 (auch auf dieser CD) und 50 MB auf der HD

Zeus

Test in dieser Ausgabe

GENRE: Strategie
UMFANG: spielbar ohne Speicherfunktion
BESONDERHEIT: liegt auf CD Nr.1, umfangreiches Spionagesystem
SYSTEM: P90 mit 16 MB RAM, Win 95/98 und 30 MB auf der HD

Shareware von Lesern

Battlestar Galactica Defencetroup Ballerspiel
Buck Rogers Blaster Ballerspiel
Der grüne Stein von Reinhardien Textadventure
Extreme Trixing Cheat-Programm
Temperaturcomputer Temperaturumrechnungsprogramm
PC-Utilities virtuelles Laufwerk und Dateimanager für DOS

Möchten Sie Ihre eigenen Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail mit Ihren Spielen, Tools, Bildern oder Musiktracks an nachstehende Adresse. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, daß es sich dabei um selbsterdachte, selbstgemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt. Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich; außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte Internationale Antwortscheine.

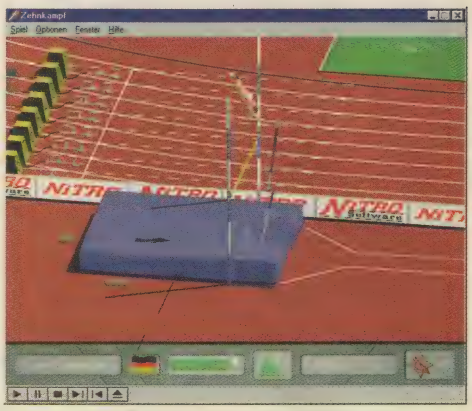
Joker Verlag • CD-Produktion • Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-MAIL: mtrier@pcjoker.de

NEUES VON GUIDO

Auch in den USA ist der ehemalige DSA-Entwickler und Exilschwabe Guido Henkel fleißig: Er bastelt für Interplay an der Versoftung des Pen & Paper-Rollenspiels **Planescape**. Das düstere Fantasyszenario wird dabei mit Hilfe der Engine von „Baldur's Gate" aufbereitet. Angekündigt sind Abenteuer inmitten schicken Iso-Geländes für den kommenden Sommer.

DSA-Veteran Guido Henkel bleibt dem Rollenspiel treu: Planescape

EINE FRAGE DER DISZIPLIN(EN)



Trainiert Rhythmus, Timing und Geschick: Frank Busemanns Zehnkampf

Ende der 80er Jahre waren digitale Zehnkämpfe schwer in Mode, jetzt läßt Greenwood das Genre der PC-Olympiaden mit verschiedenen Disziplinen wieder aufleben: Für 69,– DM hat **Frank Busemanns Zehnkampf** ab Dezember den Silbermedaillengewinner der Olympischen Spiele '96 am Cover – und Trainings- sowie Wettkampfmodi für zehn leichtathletische Übungen, Computergegner aus 34 Nationen sowie Multiplayer-Optionen auf der CD-ROM.

LOST IN SPACE – DIE COMPETITION

Lost in Space bringt es auf 750 Spezialeffekte – das ist die vierfache Menge von „Jurassic Park"!

Wer kennt Daniel Defoes klassischen Roman „Robinson Crusoe"? Oder wenigstens die „Schweizer Familie Robinson" aus der in den 70er Jahren populären TV-Serie? Die futuristische Variante nennt sich **Lost in Space** und ist ab 24. September in deutschen Kinos zu sehen. Parallel zum Start des Actionstreifens um eine im All gestrandete Familie (mit Mimi Rogers, Heather Graham, Gary Oldman und William Hurt in den Haupt- sowie rund 750 Spezialeffekten in den Nebenrollen) startet Verleiher Kinowelt eine schöne Verlosung:

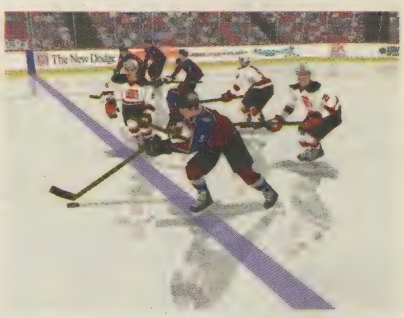
5 Moviepakete zu gewinnen mit Originalsoundtrack, Buch zum Film und einer exklusiven Metallarmbanduhr!

An der Auslobung nimmt jeder teil, der uns bis 24. September unter Ausschluß des Rechtsweges eine Postkarte mit dem richtigen Stichwort schickt. Viel Glück!

Joker Verlag
Stichwort:
Lost in Space
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

Die Familie Robinson in ihrem futuristischen Zuhause

HEISS AUF EIS



NHL- und Länderspiele à la carte: NHL '99

Die Kufencracks von Electronic Arts bereiten für November **NHL '99** vor – mit aktuellen Saisondaten, überarbeiteter KI, neuem Regelwerk, zusätzlichen Singleplayerstrategien und Multiplayermodi, frischen Motion-Capture-Animationen sowie beschleunigter Direct3D-Engine. Auf daß die Genrekonkurrenz auf die Nase falle…

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…daß Interactive Magic eine auf 5.000 Stück begrenzte **Vangers Limited Edition** aufgelegt hat? Für 79,– DM erhält man hier zusätzlich zum aktuellen Genremix (PCJ 9/98, 74%) ein Mousepad mit „Wassereffekt".

…daß Blizzards **Starcraft** mittlerweile **weltweit über 1 Mio. Stück verkauft** hat? Nach „Diablo und „Warcraft 2" ist das bereits der dritte Titel der US-Entwickler, der die magische Grenze überschreitet!

…daß Microprose auf seiner Homepage (www.microprose.com/gamesdesign/mechcommander/) zwei **kostenlose Multiplayer-Maps für „Mech Commander"** zum Download bereithält?

…daß Sierra für Dezember den Jungfernflug der Zivil-Sim **Pro Pilot '99** plant? Das mäßige Prequel will man mit detaillierten Karten der USA, Kanadas und Westeuropas sowie weiteren Verbesserungen übertreffen.

…daß die US-Importversion von **„Wargames" mit dem Marburg-Virus infiziert** ist? Aktiv wird der Schädling allerdings erst beim Start der Online-Registrierung. Hilfe wartet unter der Adresse www.wargamesmgm.com.

…daß Virgin sich mit Filmverleiher Paramount geeinigt hat? Bis zum Jahr 2000 sind mehrere Versoftungen der TV-Serie **Star Trek: Voyager** geplant – in aktuellster 3D-Technologie, versteht sich.

ALLE WEGE FÜHREN NACH ROM

Ab Mitte November kredenzen Microsoft und Ensemble einen Appetitanreger auf „Age of Empires 2". Mit der Datadisk **Age of Empires – The Rise of Rome** greifen vier neue Zivilisationen in den strategischen Kampf um die Völkervorherrschaft ein. Römer, Mazedonier, Karthager und Palmyrer haben auch neue Einheiten in ihren Reihen – etwa Kamelreiter, die Infanterieattacken gegen die eigenen Städte flinker abwehren als die trägen Elefantentruppen aus dem Original.

Neue Zivilisationen, frische Einheiten: Age of Empires – The Rise of Rome

Antiterror-Action von Bestsellerautor und Redstorm-Gründer Tom Clancy: Rainbow Six

ERST SPIELEN, DANN LESEN

Versoftungen der Romane des amerikanischen Bestsellerautors Tom Clancy gibt es schon lange, man denke nur an den U-Boot-Klassiker „Jagd auf Roter Oktober". Neu ist vielmehr der umgekehrte Weg: **Rainbow Six** wird zuerst als Spiel erscheinen, anschließend veröffentlicht man das gleichnamige Buch. Autor Clancy, Hersteller Redstorm und Vertrieb Take 2 planen, dem Spieler einer realistischen Antiterror-Simulation das Kommando über ein Eliteplatoon zu übertragen. Die Zusammenstellung der Truppe aus 20 Charakteren sowie deren Aufgabenverteilung gehören dann ebenso zum Auftrag wie die praxisnahe Durchführung 17 internationaler Missionen in schicken 3D-Actionkorridoren. Multiplayer werden im Internet auch auf Seiten der Bösen antreten dürfen – Test in der kommenden Ausgabe.

AUF DER FLUCHT

Die „Destruction Derby"-Macher von Reflections basteln gerade an einer Asphalthatz der gesetzlosen Art: In **Driver** mimt der Spieler einen Fluchtfahrer, der für ein Gangstersyndikat die Abreise nach den Coups organisiert. Der leitende Produzent Martin Edmondson verspricht atemberaubende Verfolgungsjagden durch beliebig befahrbare Stadtteile von San Francisco, Miami, New York und Los Angeles. Highways, Gassen und Parks sind von Passanten bevölkert, die sich dort wohl als einzige auch an die Verkehrsregeln halten werden. Die Autos entstammen den 70er Jahren (wer erinnert sich an den gleichnamigen Film mit Ryan O'Neal?) und basieren auf realitätsnaher Fahrphysik. Zusätzlich ist ein Replayrekorder geplant, der dem PC-Regisseur variable Kamerapositionen nebst Schnittmöglichkeiten eröffnet.

Fluchtfahrer am PC: Driver

SIERRA TAUCHT AB

Bei Cendant/Sierra plant man bereits für das neue Jahrtausend: Ab dem ersten Quartal 2000 dürfen Spieler einen Trupp Spezialtaucher der **Navy Seals** zusammenstellen und Einsätze gegen Terroristen und andere Feinde des Friedens leiten. Trotz des ähnlichen Konzepts versprechen diese 3D-Kämpfe mehr Abwechslung als das erwähnte Redstorm-Pendant, denn die hiesigen Ledernacken haben zu Wasser, zu Lande und in der Luft Zugriff auf originalgetreue Ausrüstung wie Luftkissenboote, Mini-Uzis und Laserzielgeräte.

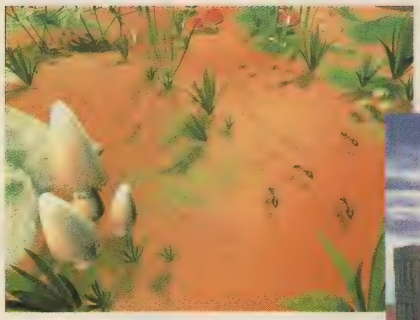
Ledernacken 2000: Navy Seals

SPORT VON MORGEN

Die mäßig erfolgreiche Actua Sports-Serie ergänzt Gremlin ab November um zwei Titel: **Actua Tennis '99** vereint internationale Turniere, einen Charaktereditor sowie Motion-Capture-Animationen der Cracks. Und **Actua Golf '99** soll mit nie dagewesener Grafikpracht, höchstem Realismus und einer intuitiven Steuerung brillieren.

Englischer Filz: Actua Tennis '99

DIE MICROIDS-TROIKA



Krabbelkrieg mit „Empire of the Ants"

Ballern pur: Invasion

Demnächst stechen die „Corsairs" in See

Im Spätherbst soll nun endgültig der Stapellauf für Microids' **Corsairs** erfolgen. Im Kielwasser des Klassikers „Pirates!" segeln Echtzeitstrategen hier von der Karibik über Madagaskar, an Asiens Küsten entlang bis nach Australien. Dabei richten sie vor historischem Hintergrund neue Handelsposten ein, entern feindliche Schiffe und führen ihre Flotte in Seeschlachten mit Freibeutern.
Etwa zeitgleich fällt auch der Startschuß für die Futuro-Ballerei **Invasion**. In 13 Missionen düst der Spieler mit seinem Jäger über riesige, laut Hersteller sehr abwechslungsreich gestaltete Einsatzgebiete, sammelt Boni sowie Extrawaffen und liefert den außerirdischen Invasoren packende Luftkämpfe.
Ende des Jahres erscheint schließlich **Empire of the Ants**, zu dem sich auch ein Video auf der aktuellen Heft-CD findet. Vom Aufbau eines Ameisenhügels über die Erkundung der Umgebung und die Abwehr natürlicher Feinde bis hin zum finalen Showdown gegen die Menschen soll dieser Mix aus Simulation und Strategie für reichlich „kribbelnde" Unterhaltung sorgen.

OUTRAGE

NMS Software, die Entwickler der Panzerballerei „Mass Destruction", basteln zur Zeit nicht nur für Sega am Strategical „Conflict of Nations" – so ganz nebenbei will man auch das Rennspielgenre revolutionieren. Ähnlich wie in Bullfrogs Klassiker „Hi-Octane" hetzt man bei Outrage **mit bewaffneten Hovercrafts durch 3D-Landschaften**, sammelt Boni und heizt den Kontrahenten kräftig ein.
Die Vehikel sollen allerdings aus mehr Polygonen bestehen als die der gesamten Konkurrenz. Auf den zwölf Strecken wird Bewegungsfreiheit ebenso groß geschrieben wie Lichteffekte bei den Tag- und Nacht-Rennen, Nebel, spritzendes Wasser und dergleichen optische Schmankerl mehr. In einer der nächsten Ausgaben können wir uns dann selbst von dem versprochenen physikalisch korrekten Fahrverhalten überzeugen und die Schäden begutachten, welche Kollisionen hier sichtbar am Untersatz hinterlassen.

Outrage: Hovercrafts auf Eis und mehr Polygone denn je

SUPER HORNET

Laut Digital Integration soll der jüngste Flugi aus dem Hangar der britischen Simulationsexperten **die bislang komplexeste Versoftung des trägergestützten Mehrzweckflugzeugs F/A-18** werden. Begeistern will man Hobbypiloten hier nicht nur mit 25 verschiedenen Waffensystemen, Kampagnen und Einzelmissionen in drei Krisengebieten sowie diversen Multiplayer-Modi, sondern vor allem mit einer hochrealistischen Umsetzung der Trägerstarts bzw. -landungen. In einer der nächsten Ausgaben wird ein ausführlicher Testflug zeigen, ob die Superhornisse den aktuellen Mitbewerber von Interactive Magic vom Himmel holen kann.

Die Superhornisse startet bald zum Testflug: Super Hornet

MICROSOFT IN NEUER ROLLE

Chris Taylor, Chefdesigner des Echtzeitstrategicals „Total Annihilation", hat jüngst seine eigene Firma namens **Gas Powered Games** gegründet und produziert gleich mehrere Titel für Microsoft. Als erstes steht ein Rollenspiel auf dem Programm, womit die Gates-Company ihr Entertainment-Angebot um ein weiteres Genre bereichert.

Was braucht man mehr, um glücklich zu sein?

SHOGO 昇剛
mobile armor division

Vergessen Sie alles, was Sie über Kampfroboter zu wissen glaubten.

Shogo's Armacham Ordog MCA läuft, springt, duckt sich, bewegt sich zu Seite, schwimmt, stampft Gegner ein und verwandelt sich in Sekundenschnelle in einen Luftkissen-Panzer.

Der Ordog ist ebenso beweglich wie sein menschlicher Pilot und kann deshalb die gleichen Aktionen ausführen. Nur besser, schneller und in fünffacher Größe.

Mag sein, daß Sie schon einen Mech steuerten, aber der Mobile Combat Armor wird eine völlig neue Erfahrung für Sie sein.

Features:

- Kämpfen Sie im Mech oder außerhalb des Roboters
- Wählen Sie einen von vier transformierbaren Robotern
- Charaktere und Storyline im Manga-Stil
- Dynamische Lichteffekte, Schattenwurf und unglaubliche Spezialeffekte
- Mehr als 30 herausfordernde Gegner, die die Umgebung zu ihrem Vorteil ausnutzen, wertvolle Resourcen horten, Verbündete alarmieren und Fallen aufstellen
- Dynamische Storyline und Missionsziele, die sich anhand Ihrer Aktionen im Spiel entwickeln.

3D-Shooter für PCs
ET: 1. Oktober '98

GET MEDIEVAL

Das witzig-wilde Getümmel im Kerker!

Tauche ein in eine rasend schnelle Spielumgebung voller Action und bekämpfe die grässlichen Untertanen eines heimtückischen Drachens. Lache über die witzigen Bemerkungen, Spitzfindigkeiten und Eigenarten einer etwas ungewöhnlichen Gruppe von Abenteurern.

Obwohl Du diese Leute wohl niemals zum Essen einladen würdest, wirst Du sie lieben, wenn sie mit ihren besonderen Fähigkeiten die fürchterlichsten Gegner bezwingen!

Features:

- 4 humorvolle Charaktere
- Bis zu vier Spieler gleichzeitig, an einem Rechner od. über Netzwerk/Internet
- 3D-gerenderte Grafiken
- 40 "handgemachte" Level
- Einfach zu spielen, aber schwer zu beherrschen
- Zufallsgenerierte Level sorgen zusätzlich für grenzenlosen Spielspaß
- Massenweise Monster und Schätze
- 8 PowerUps verleihen besondere Fähigkeiten
- Spektakuläre Soundeffekte mit voller Stereoausnutzung
- Dynamische Lichteffekte

SPIELSPASS PUR!

Shoot'em-Up für PCs.
ET: 1. September '98

Irrtum und Änderungen vorbehalten.
CDV Software GmbH • Postfach 2749
76014 Karlsruhe • Fon: 0721/972240
Fax: 0721/97224-24 • http://www.cdv.de

CDV Software
WWW.CDV.DE

MONOLITH PRODUCTIONS

SCHNÄPPCHEN AM DOM

Zum sechsten Geburtstag soll der Kölner Messe **Computer '98** endgültig der Wandel von der freakigen Amiga- zur massentauglichen PC-Show gelingen. Veranstalter Pro Concept hat zwischen dem 13. und 15. November rund 100 Aussteller am örtlichen Messegelände versammelt. Da es sich bei ihnen vielfach um Vertreter der Versandhandelsbranche handelt, dürften Schnäppchen in Sachen Hard- und Software im Vordergrund stehen. Öffnungszeiten, Preise und alles Weitere findet man auf der umfangreichen Homepage **http://www.computer98.de**

EROBERER VERKAUFT

Ende September **trennt sich Virgin von Westwood**. Interesse an den erfolgreichen Entwicklern zeigten die finanzstarken Publisher Elektronic Arts, Infogrames und GT Interactive. EA hat für 122,5 Mio. Dollar den Zuschlag erhalten. Otto Normalspieler muß aber vorerst keine Folgen befürchten: In jedem Fall soll „Command & Conquer 3" das Strategie-Highlight dieser Weihnachten werden.

Wechselt den Besitzer: Developer Westwood und Command & Conquer 3

RAUBKOPIERER AUF DEM RÜCKZUG

Nach einer Erhebung der Antipiraterie-Organisationen „Business Software Alliance" (BSA) und der „Software Publishers Association" (SPA) wurden **1997 in Deutschland proportional weniger Raubkopien** benutzt als in den Jahren zuvor: Zwar war von Januar bis Dezember 1,5 Prozent mehr illegale Software im Gebrauch als im selben Zeitraum '96, gleichzeitig wuchs jedoch der Gesamtmarkt um 10,5 Prozent. Trotzdem handelt es sich noch bei jedem dritten installierten Spiel- oder Businessprogramm um eine illegale Kopie!

TRACKBALL-PROMOTION

Im Werbeumfeld des Trackballs „C&C Mission Controller" (siehe auch Seiten 34 und 120) ruft Hersteller Fanatec ab sofort die **Command & Conquer-Meisterschaften** aus: Zunächst im norddeutschen Raum werden noch bis Ende des Jahres in Netzwerk-Cafés verschiedener Städte Einzelturniere abgehalten. Gespielt werden Multiplayer-Maps aus „Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag", angefangen beim Arenatal bis hin zum Erzparadies. Süddeutsche Ausscheidungen folgen im Anschluß. Der Gesamtsieger erhält ein (Flug-)Ticket nach London zur ECTS-Messe 1999, dazu ein dickes Taschengeld. Als Trostpreise wird Hard- und Software aller Art ausgelobt. Nähere Infos und Teilnahmebewerbungen unter **http://www.fanatec.com**. Und nicht vergessen: Für jeden Neuabonnenten gibt es den „Mission Controller" als offizielles Eingabegerät des Turniers gratis – allerdings nur noch diesen Monat!

Aboprämie und offizielles Eingabegerät des C&C-Turniers: der Mission Controller

VIRTUELLE VERGEWALTIGUNG

Wohl das erste Mal in der Computerspielgeschichte wurde jetzt ein virtueller Charakter „vergewaltigt": Shiori Fujisaki, eine 17jährige Animeheldin der nur in Japan erhältlichen Highschool-Simulation „Tokimeki Memorial", ist **in einem Zeichentrickmovie ungefragt als Pornostar besetzt** worden. Die Fans waren entrüstet, Hersteller Konami will laut Zeitungsberichten Maßnahmen gegen die Verantwortlichen ergreifen. Ein Unternehmenssprecher: „Schließlich ist Shiori ja quasi unsere Tochter!"

Von asiatischen Kinderschändern mißbraucht: Anime-Girlie Shiori Fujisaki

MESSEKALENDER

European Computer Trade Show '98 (ECTS)	Komm '98 mit Multimediameile	Comdex Enterprise '98	Computer '98	Hobbytronic Computerschau
Europas größte Fachmesse für Computerentertainment	Fach- und Publikumsmesse für Multimedia	Fachmesse für Computer & Business	Verkaufsmesse für Computer-Entertainment	Publikumsmesse für Computer und Elektronik
6. bis 8. September 1998 in London	10. bis 13. September 1998 in Düsseldorf	28. bis 30. September 1998 in Frankfurt/Main	13. bis 15. November 1998 in Köln	17. bis 21. Februar 1999 in Dortmund
Info: www.ects.com	Info: www.komm.de	Info: www.comdex.de	Info: www.computer98.de	Info: www.westfalenhallen.de
Tel.: 0044/18 17 42 28 28	Tel.: 0221/91 65 50	Tel.: 06173/95 58 55	Tel.: 0234/946 88 15	Tel.: 0231/120 45 21

Phönix aus der Asche:

Acclaim ENTERTAINMENT

Geschäftsführer von Acclaim Deutschland: Peter Nordhausen

Konsolen sind gut, der PC ist besser – diese Erfahrung hätte den umtriebigen US-Publisher beinahe die Existenz gekostet. Seit man sich in der Umgebung von New York aber verstärkt der weltweit populärsten Hardwareplattform widmet, zeigt die Erfolgskurve wieder steil nach oben.

Ende 1996 schien es, als würde die 1987 gegründete Firma ihren zehnten Geburtstag nicht mehr erleben: Der Aktienkurs sackte dramatisch ab, allein in den USA mußten über 100 Mitarbeiter entlassen werden. Schuld an der finanziellen Misere war das Festhalten an bereits veralteten 16 Bit-Konsolensystemen wie Sega Mega Drive und Super Nintendo. Zu lange hatte sich Acclaim darauf verlassen, Anfangserfolge, wie sie mit dem NES-Shooter „Airwolf" oder dem Basketballspektakel „NBA Jam" erzielt wurden, wiederholen zu können.

„Mit Turok 2 setzen wir einen neuen Standard für 3D-Egoshooter!"

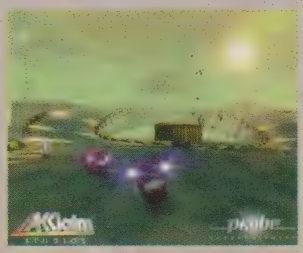
(Gregory Fischbach, Geschäftsführer Acclaim)

In die Schlagzeilen der deutschen Tagespresse geriet Acclaim 1994 durch die Beschlagnahme einer konsolidierten Arcadeprügelei – das Blutbad um die mortalen Kombattanten kostete auch intern viel Kraft. Das gilt in gewisser Weise auch für die Globalisierung durch Zukäufe (etwa das Comic-Label Valiant oder die etablierten Spieleschmieden Probe und Iguana) und die Gründung eines Motion-Capturing-Studios, wo u.a. ein Teil der Spezialeffekte des Films „Batman Forever" entstanden. Erst ab Mitte 1996, also fast schon zu spät, wagte sich das Unternehmen mit dem Actionabenteuer „D" dann auf PC-Terrain. Nach Tiefschlägen wie dem geflopten Spiel zum erwähnten Batman-Movie ging es ab der „Alien Trilogy" wieder bergauf…

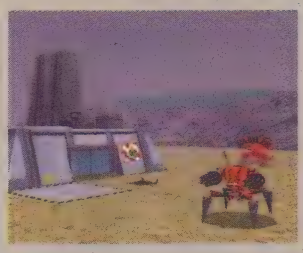
Heute blickt Acclaim auf Highlights wie das originelle Hausbesetzer-Strategical „Constructor" oder den turboschnellen 3D-Shooter „Forsaken" zurück – und in eine erfolgversprechende Zukunft: Derzeit arbeiten 400 Mann an rund 30 neuen Titeln. (rl)

Kommende Highlights

Mit dem 3D-Shooter **Turok 2: Seeds of Evil** will Acclaims Dinojäger dem Genre den Weg weisen. Ab November präsentiert man einen lebensecht animierten Jurassic Park in Direct3D-Optik, atemberaubende Waffen und einen neuen Deathmatch-Modus für Multiplayer.

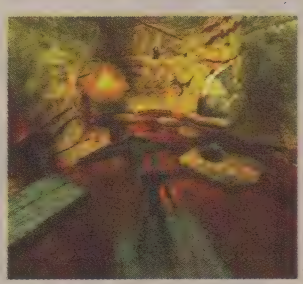


Bis Dezember müssen PC-Piloten den Bleifuß noch zügeln, dann geht **XG 2** mit Überschallgeschwindigkeit an den Start. Im PC-Sequel zum futuristischen N64-Racer „Extreme-G" heizen 16 schwerbewaffnete Antigrav-Vehikel über 35 Direct3D-Pisten.



Im Januar 1999 bereichert Acclaim die Echtzeitstrategie um **Machines**: Vier Roboterarmeen kämpfen bei origineller Storyführung um die Vorherrschaft auf fernen Planeten – mit umfassendem Ressourcensystem, ausgefallenen Waffen und in 3D-Grafik mit flexibler Kamera.

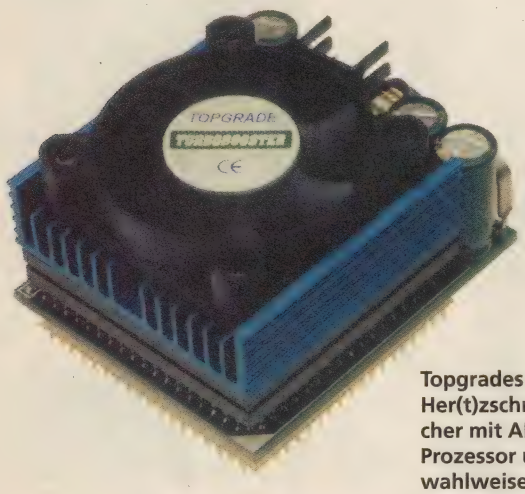
Ab März nächsten Jahres sendet RTL jeweils samstags die anarchistische und in den USA äußerst populäre Cartoonserie **Southpark**. Für die zeitgleiche Versoftung werden die Turok-Macher von Iguana verantwortlich zeichnen, doch der Inhalt ist noch top-secret.



Exklusiv am PC macht der Comic-Held **Shadowman** im April '99 in einem optisch opulenten 3D-Actionabenteuer Jagd auf Psychokiller und Horrorbiester. Acclaim verspricht ein packend düsteres Ambiente, feinste Animationen sowie eine entschärfte Fassung für Deutschland.

NEUE(S) HER(T)Z FÜR ALTE RECHNER

Der neue Turbobooster aus dem Hause Topgrade ist ein aktueller **AMD K-2 Prozessor für ältere Rechner ab einem P75 aufwärts**. Der mit eigenem Kühler ausgestattete Chip wird einfach gegen die alte CPU ausgetauscht und sorgt fortan automatisch für die richtige Betriebsspannung – auch die Taktrate wird unabhängig vom Motherboard geregelt. Daher ist das Upgrade auch für alle Hauptplatinen mit ZIF-Sockel 5 oder 7 geeignet. Samt deutschem Handbuch kostet es in der 266 MHz-Variante **399 Mark bzw. 499,– DM** mit 300 MHz. Wir empfehlen vor dem Umbau einen Blick auf den K-2 Praxistest auf Seite 122 sowie die Internetadresse http://www.cpuupgrade.com



Topgrades Her(t)zschrittmacher mit AMD K-2 Prozessor und wahlweise 266 oder 300 MHz

GROSSER KLANG, KLEINER PREIS

Mit der Soundkarte Base2 PCI hat Terratec einen Kompromiß zwischen Preis und Leistung im Sinn: Für nur **99,– DM** erhält man 32 Kanäle unter Win 95/98, Windows NT 4.0 sowie DOS, 4 MB Speicher und die VSpace-3D-Technik für räumlichen Klang aus Boxen oder Kopfhörer. Kompatibilität zu den gängigen Soundblaster- und Wavetable-Standards ist ohnehin selbstverständlich, die reichhaltigen Softwarebeigaben (Sequenzer, Internet-Phone, Spracherkennung usw.) sind es nicht unbedingt – schon gar nicht bei dem Preis. Nähere Infos findet man im Internet unter der Adresse http://www.terratec.de

32 Kanäle, 4 MB RAM, 3D-Sound und jede Menge Software für unter 100 Mark: Terratecs Base2 PCI

FERNGESPRÄCHE ZUM ORTSTARIF

...bekommt, wer über das Internet telefoniert. Dazu wäre allerdings eine Erstinvestition von **199,– DM für MTALK** erforderlich. Madex Electronics Components liefert hier ein Gerät im Format einer Zigarettenschachtel komplett mit Software, Anschlußkabel und Headset. Einmal an den Parallelport des PCs gestöpselt, sind damit **vokale Chats über das WWW** möglich, wofür dank lokalem Provider bekanntlich auch weltweit nur der Ortstarif berechnet wird.
Daß bei niedrigen Übertragungsraten kurze Pausen und/oder Störgeräusche auftreten können, stört nicht so sehr wie der arg eingeschränkte Nutzwert: Als Gesprächspartner akzeptiert das Gerät nur Gegenstücke aus gleicher Produktion, eine Verbindung zu handelsüblichen Apparaten setzt zumindest die entsprechende Softwareunterstützung der jeweiligen Provider voraus. Ein Fall für Fans, die sich über die Internetadresse http://www.madex.com genauer informieren können.

Vokale Internet-Chats (nicht) für jedermann: MTALK

BILLIGER TELEFONIEREN

...kann man auch ganz ohne PC: Der **Tarif Manager** wird **für 99,– DM** von TELEJET geliefert und anschließend zwischen Telefonapparat und Wandbuchse gestöpselt. Abhängig von Tageszeit und Entfernung zum angewählten Gesprächspartner baut die kleine Box dann die Verbindung automatisch zum derzeit preiswertesten Anbieter auf – dank eingebautem Modem wird die Liste ständig automatisch aktualisiert. Voraussetzungen für den Betrieb sind ein Apparat mit Tonwahl und das Einschicken des Vertrages, der für vier Mark im Monat alle Updates garantiert. Mehr Infos finden sich unter http://www.telejet.de

Der Tarif Manager von TELEJET wählt selbständig für jedes Telefongespräch den preiswertesten Anbieter

Manche unserer Fans wollen Video-In&Out ...

PC Magazin TESTSIEGER Vergleichstest 4/98: 3D-Grafikkarten

3/98 TESTSIEGER

GRAFIKKARTE PC WELT TOP 10 PLATZ 1 im Januar 1998 Elsa Victory Erazor (4 MB)

Die CHIP Empfehlung 14 Grafikkarten im Test 11/97

CG CHOICE Testsieger Computer Gaming World 1/98 USA

Computer Bild Qualitäts-Sieger Testsieger Computer Bild 5/98

GameStar ELSA Victory Erazor Testsieger Game Star 10/97

PC SHOPPING EMPFEHLUNG Empfehlung PC Shopping 11/97

PC Direkt EMPFEHLUNG Empfehlung PC Direkt 12/97

MainActor Sequencer

inkl. MainActor-Software

Produktinfo 015

... auch das können wir verstehen!

Die integrierte Videohardware inkl. Kabeladapter der *ELSA VICTORY Erazor* erweitert Ihre Möglichkeiten um ein Vielfaches. Neben flüssiger Darstellung und brillanter 2D/3D-Grafikperformance bietet Ihnen diese Grafikkarte sämtliche Vorteile von Video-In&Out:
Videoaufnahme über Videokamera oder -recorder, Spielen auf dem Fernseher, Projektion über Beamer oder Projektor, TV-Broadcasting auf dem PC-Monitor und und und.

Mit der beigefügten MainActor-Software können Sie Ihre aufgenommenen Clips auch gleich am PC editieren, schneiden, nachvertonen und anschließend wieder auf einen Videorecorder überspielen.

ELSA VICTORY Erazor™ (Video-In&Out, 4 MB SGRAM) **199,– DM**

Und für die, denen es mehr auf Speicher als auf Videofunktionalität ankommt, gibt es zum gleichen Preis die *ELSA VICTORY Erazor LT* mit satten 8 MB synchronem RAM.

ELSA VICTORY Erazor™ LT (8 MB synchrones RAM) **199,– DM**

ELSA

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Service-Hotline +49-(0)241-606-5113 · Service-Faxline +49-(0)241-606-5199 · www.elsa.de

Alle verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Marke der ELSA AG. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und/oder Auslassungen.

HAPPENING BEI ACTIVISION
ACTIVATE '98

Im Luttrellstown Castle aus dem Jahre 1436 gab es zwei Tage lang Folklore, Speis, Trank und Neuvorstellungen

Der rührige Publisher lud kurzerhand rund 100 Redakteure aller Herren Länder ins irische Dublin ein: Im stilvollen Rahmen eines alten Schlosses kredenzte man mehrgängige Menüs, dunkles Guiness, hellen Whisky und rund 25 neue Titel. Was davon für den PC bestimmt ist, lesen Sie hier.

Für den Frühling stellen die Programmierer der Presto Studios („Journeyman Project") eine abenteuerliche Reise ins Erdinnere in Aussicht: Weil sein Vater in einem arktischen Höhlensystem vermißt wird, begibt sich Jack Wells im Jahre 1906 auf eine Rettungsexpedition durch zwölf 3D-Etagen. Ein fliegendes Kameraauge à la „Tomb Raider" wird da Eisgrotten, aktive Vulkane und untergegangene Städte zeigen – natürlich samt unangenehmen Bewohnern wie Riesenspinnen, Golems oder Lava-Monstern.

Eine schwebende Verfolgerkamera zeigt effektreiche Grafik auch ohne 3D-Karte

Bewaffnet mit Seil, Wurfhaken und Pistole kämpft sich Jack Wells auf der Suche nach seinem Vater durch zwölf Höhlenwelten

Held und Spieler benötigen somit einerseits Waffen wie Pistole oder Schrotflinte, andererseits aber auch Köpfchen und Geschick. Neben den genretypischen Rätseln um verborgene Schalter und versperrte Wege soll es nämlich auch das Bewegungsrepertoire des Protagonisten sein, das hier fasziniert: Laufen, Springen, Klettern und Turnübungen sind in den verwinkelten Gängen, hohen Hallen und an gefährlichen Felsspalten angesagt. Weitere Distanzen wird der Höhlenforscher gar mittels Seilwinde und abgefeuertem Haken überwinden müssen.

„Für Lara Croft war die Story nur Beiwerk – wer Jack Wells sein will, steckt ohne Kenntnis der fortlaufenden Rahmengeschichte in der Klemme!"
(Michel Kripalani, Präsident der Presto Studios)

Was es bisher an Polygongrafik zu sehen gab, war durchaus beeindruckend. Und das nicht allein wegen der stimmungsvoll ausgeleuchteten Stollen samt waberndem Nebel – sondern weil diese Effekte hier offenbar auch ohne 3D-Beschleuniger zu haben sind.

Beneath
GENRE: 3D-Actionadventure
ERSCHEINT: Frühjahr 1999

Die Vektorballerei im Asteroidenfeld aus dem Jahre 1979 bekommt eine zeitgemäße Neuauflage mit 15 aktuellen Felsbrocken (darunter nachwachsende, unzerstörbare oder selbstlenkende), einem halben Dutzend ausbaufähiger Waffensysteme, animierten Hintergründen, einer Story und ein paar mächtigen Endgegnern. An der Rotationssteuerung wird sich in den 50 Abschnitten freilich grundsätzlich nichts ändern. Und wer nicht allein im All Steine klopfen mag, darf auch wieder einen Mitspieler vor seinen Monitor holen.

Asteroids
GENRE: Ballerspiel
ERSCHEINT: November 1998

INTERSTATE '82

Miami Vice am PC: Taurus jagt die Entführer seines Partners mit Waffen und Boliden im Stil der 80er

Im Nachfolger zur originellen Straßenschlacht „Interstate '76" sind Schlaghosen, MG und Ford Mustang passé: Anno 1982 macht Taurus die Highways im Seidenanzug unsicher – und feuert hinter den Flügeltüren eines DeLoreans Raketen auf die Entführer seines alten Partners Groove ab…
Neben zahlreichen weiteren Karossen, darunter verschiedene Motorräder, ein Lamborghini, eine Corvette und der rote Straßenkreuzer der Rockband „ZZ Top" wird es auch weitere Waffen wie Säurekanone oder ans Auto montierbare Stahlklingen geben. Ganz neu an den 30 Missionen des Storymodus ist, daß der Held seinen motorisierten Untersatz auch verlassen und auf Schusters Rappen durch die Wüste, einen trüben Abwasserkanal oder die Straßen von Las Vegas streifen darf. Sollte er dabei auf ein unbesetztes Fahrzeug stoßen, kann er es sich kurzerhand unter den manikürten Nagel reißen.
An technischen Innovationen hat man uns bis Weihnachten eine verbesserte Physik der Boliden, aufgebohrte Soundeffekte nebst Synthie-Pop sowie Polygongrafik mit Unterstützung für 3D-Turbos versprochen. Na, denn: Zurück in die Zukunft!

Die neue Grafikengine „Dark Side" straft ihren Namen mit Hochglanzeffekten Lügen

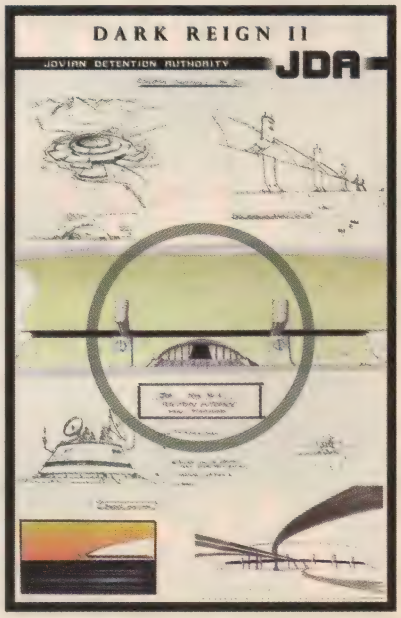
Interstate '82

GENRE:	Road-Movie-Action
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998

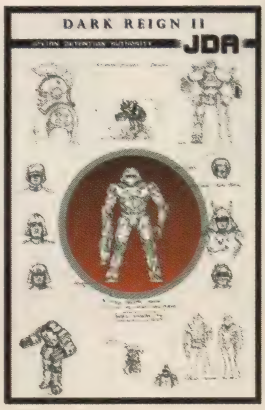
„Diesmal statten wir sogar die kleinen weißen Karren auf dem Golfplatz mit einem MG aus!"
(Zack Norman, Entwicklungsleiter bei Activision)

DARK REIGN II

3D-Echtzeitschlachten pur, Rohstoffe und Fabrikation sind Nebensache



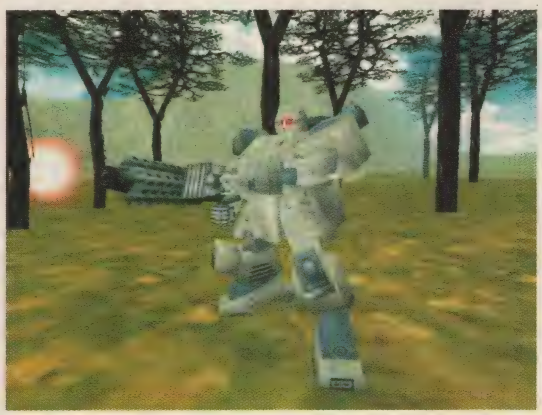
Dieses Echtzeitstrategical wird ein chronologisch vor Teil eins angesiedeltes Prequel. Und zwar eines ohne Iso-Grafik und genretypisches Gameplay: In dreh- und zoombarer 3D-Optik spielen Rohstoffe und Fabrikenausbau nur eine Nebenrolle, das Hauptaugenmerk wird bei der Schlachtenstrategie liegen. Da gilt es, die Tages- bzw. Nachtzeit ebenso zu bedenken wie das Gelände – Gras, Eis oder Stadt werden jeweils ganz andere Ansprüche an den Heerführer stellen. Der soll auch gegnerische Einheiten übernehmen und via Editor ganz eigene Missionen und Landschaften erschaffen können.



Dark Reign 2

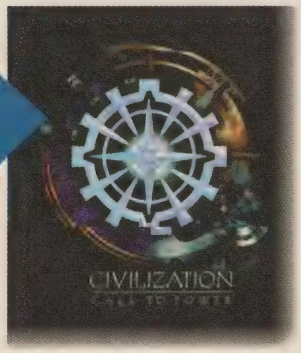
GENRE:	3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Sommer 1999

Die Konkurrenzrobbis zu „Battletech" rufen ab November wieder zu 14 möglichen Waffen wie Laser oder Raketenwerfer. Als Schlachtfelder werden ihnen schneebedeckte Steppen, Dschungel, Vulkane und Städte dienen; insgesamt 40 Missionen soll es geben. Die Panzer, Geschütztürme, Soldaten und gegnerischen Gears lassen sich dabei aus einer robotischen Cockpitperspektive beharken, alternativ wird eine dreh- und zoombare Außenkamera offeriert. Für bis zu zehn Rudelkrieger sind zudem Spielmodi wie Hasenjagd, Capture-the-Flag oder Deathmatch angekündigt. Weitere Infos unter der Internetadresse: **http://www.pd9.com**



Gefechte für 3Dfx-Roboter, hier die dreh- und zoombare Außenperspektive

Heavy Gear 2
GENRE: Robotersim
ERSCHEINT: November 1998



Wer sich hinter dem Titel eine Fortsetzung zu Sid Meiers klassischer Weltenschmiede erhofft, darf ein Faß aufmachen: Seit der Microprose-Mitbegründer auf Solopfaden wandelt, liegen die Titelrechte zwar noch bei seiner alten Firma, doch hat Activision nun ganz zivilisiert die Lizenz erworben. Für den Spieler bedeutet das eine ganze Reihe neuer Features für das bewährte Konzept von „Civilization 2".
Wer dem „Ruf der Macht" folgt, muß grundsätzlich also wieder einen kleinen Trupp altertümlicher Siedler rundenweise zum Raumfahrervolk zivilisieren. Auch die Wahl zwischen eher friedfertiger und aggressiver Politik kennt man bereits, nicht jedoch die gewaltige Zeitspanne der Aufgabe: von 4.000 vor bis 3.000 nach Christi Geburt. Und wer hätte schon je von einem Aufbaustrategical gehört, wo ein Anwalt die Produktionsstätten des Feindes mit einstweiligen Verfügungen lahmlegen kann? Andere Spezialeinheiten wie der Kleriker lassen die Gegner via Bekehrungsspruch zur richtigen, weil eigenen Seite überlaufen. Noch origineller ist ein Genesis-Generator, mit dem Siedlungen der Konkurrenz wieder in ein Stück unberührte Natur zurückverwandelt werden können.
Die scroll- und zoombare Iso-Karte mutet demgegenüber eher konventionell an, auch die Unterstützung für bis zu 8 Multiplayer ist heutzutage ja schon eine Selbstverständlichkeit. Um so gespannter darf man auf das neue Jahr sein. Dann will nämlich Microprose zeitgleich mit diesem Titel „Civilization 3" veröffentlichen.

Neue Kampf- und Aufbaumöglichkeiten in modernisierter Iso-Grafik: Hier übernimmt ein Kleriker gerade eine feindliche Siedlung

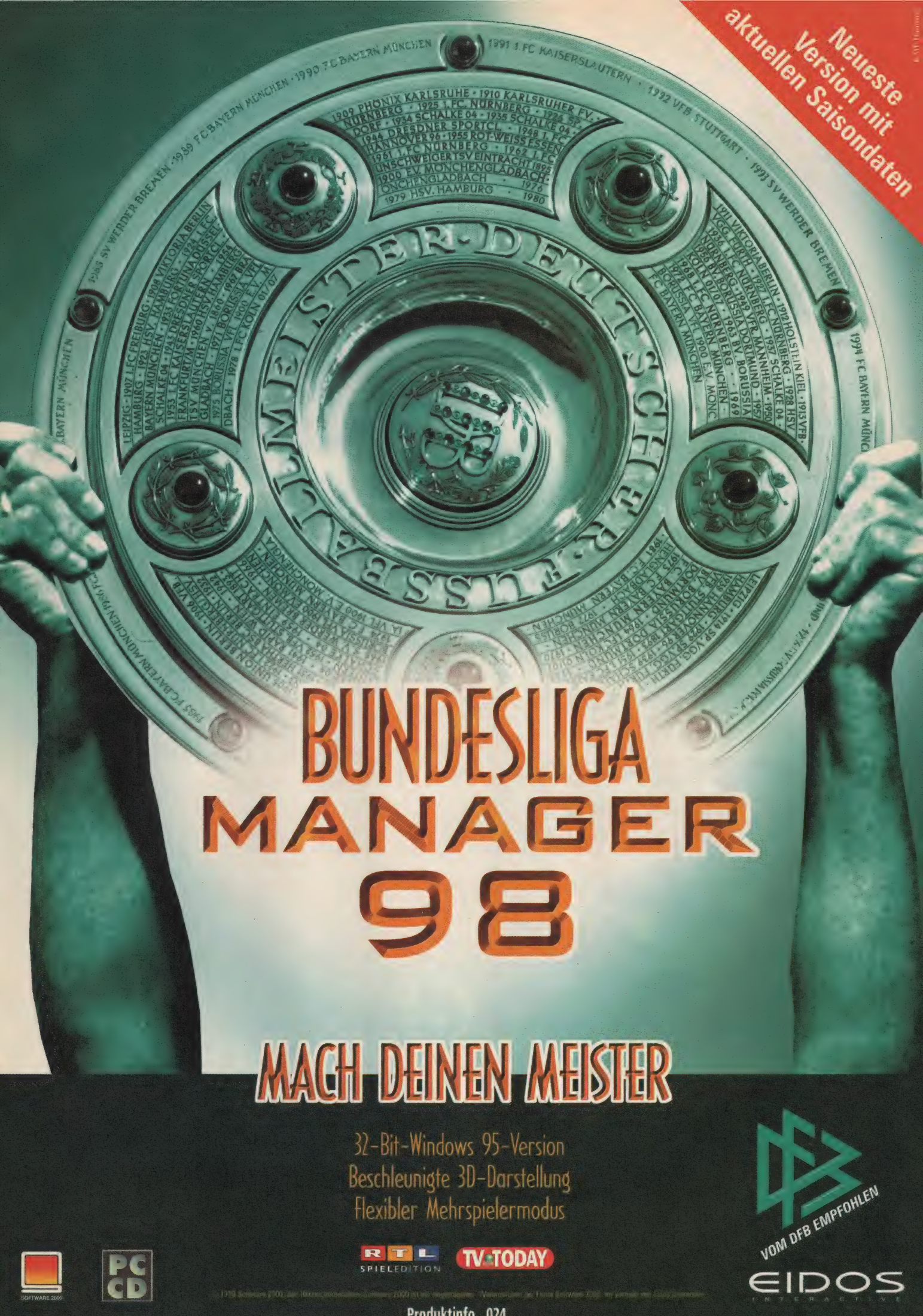
Zurück zur Natur: Die Genesis-Maschine radiert bereits bestehende Orte wieder komplett aus

Civilization: Call to Power
GENRE: Aufbaustrategie
ERSCHEINT: 1. Quartal 1999

Inspiriert von Blue Bytes Alienjagd „Incubation" und FASAs „Shadowrun"-Universum haben die Entwickler von Redline Games eine (dritte) Welt voller futuristischer Waffen und archaischer Magie ersonnen. Bis zu fünf Bandenmitglieder aus sechs Rassen wird der Spieler über einen ausgeklügelten Charaktergenerator erschaffen und anschließend per Zugrahmen in Echtzeitschlachten gegen andere Gangs schicken dürfen. Für Durchblick in den düsteren Häuserschluchten sollen derweil zoom- und drehbare Ansichten sorgen – für optischen Schick eine 3D-Karte. Weitere Infos unter: **http://www.redlinegames.com** (rf)

Wenn „Incubation" auf „Shadowrun" trifft, fliegen die Fetzen

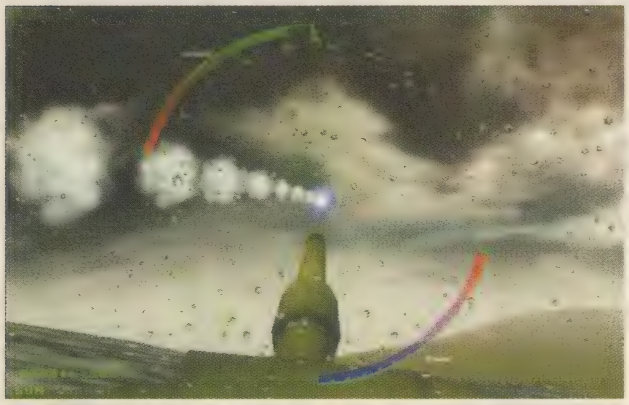
Third World
GENRE: 3D-Echtzeitstrategie
ERSCHEINT: Weihnachten 1998


Neueste Version mit aktuellen Saisondaten
BUNDESLIGA MANAGER 98
MACH DEINEN MEISTER
32-Bit-Windows 95-Version
Beschleunigte 3D-Darstellung
Flexibler Mehrspielermodus
VOM DFB EMPFOHLEN
RTL SPIELEDITION
TV TODAY
PC CD
SOFTWARE 2000
EIDOS INTERACTIVE
Produktinfo 024

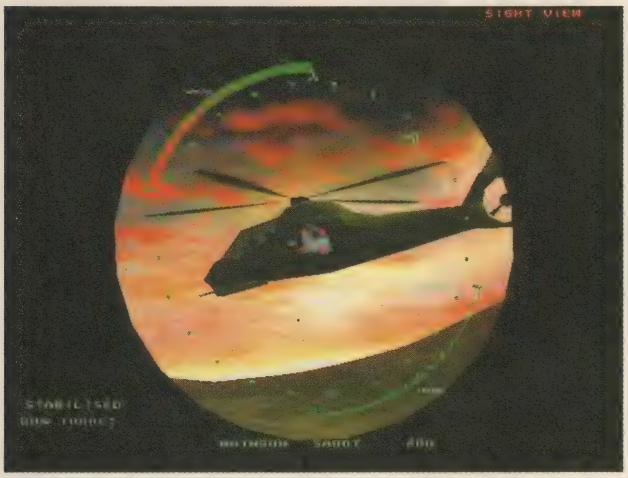
WARGASM

Der Titel setzt sich aus den englischen Wörtern für Krieg und Orgasmus zusammen, zeugt also nicht unbedingt von bestem Geschmack. Trotzdem verspricht das Game leckere 3D-Action: Digital Image Design rief unseren Preview-Trupp exklusiv zu den Waffen.

Der Vollbildmodus bietet maximalen Überblick, eignet sich aber nur bedingt für Schußwechsel



Der Blick aus der erhöhten Kommandosicht besticht durch liebevolle Details wie vom Fernglas abperlende Regentropfen



Der idyllische Sonnenuntergang trügt: Dieser Heli ist bald Altmetall

Seit 1990 steht das Firmenkürzel DID für feine Flugis: Im englischen Warrington entstanden solche Klassiker wie „TFX", „EF 2000" und „F-22 Air Dominance Fighter". An kriegerischer Erfahrung mangelt es dem über 80 Mann starken Entwicklungsteam also nicht. Und die will man noch dieses Jahr in ein Spiel einbringen, das die Qualitäten einer Hubschrauber- und Panzersimulation mit denen eines Ego-Shooters kombiniert.
Was „Battlezone" oder das aktuelle „Urban Assault" für Strategen sind, das soll also Wargasm für Simulanten werden: Ein gekonnter

Orgiastische 3D-Schlachten per pedes, im Heli oder einem Panzer

Genremix, der bei der Präsentation neue Maßstäbe setzt. Die Handlung ist in einer nicht mehr allzu fernen Zukunft angesiedelt, wo Kriege nur noch virtuell im Cyberspace ausgetragen werden – man spricht dabei vom WWWW, dem World Wide War Web. Klingt unglaublich? Nun, laut DID arbeiten mit Alvin und Heidi Tofler (die Autoren der Bücher „Future Shock" und „War & Anti-War") zwei Berater der US-Regierung tatsächlich an einem solchen Konzept!
Als Spieler wird man sich zunächst für eine Nation entscheiden müssen. Das kann eine hochentwickelte Weltmacht ebenso sein wie ein kleines Entwicklungsland. Anschließend geht es an die Überwachung der zahlreich möglichen Schlachtfelder. Ist der Feind ausgemacht, werden die eigenen Streitkräfte in schlagkräftige Einsatzgruppen aufgeteilt. Beim Splitting des Truppenkontingents in Infantrie, gepanzerte Kampffahrzeuge und Hubschrauber sollte man den Einsatz schon vor Augen haben, denn sobald die Einheiten erst mal in ihren Abwurfschiffen unterwegs sind, gibt es kein Zurück mehr.
Die Gefechte selbst werden dann via Drag and Drop gelenkt, wobei man jederzeit direkt in den Kampf eingreifen kann und muß: als Fußsoldat, am Steuer eines Panzers oder Hubschraubers. Klar, daß die Entscheidung abhängig vom jeweiligen Terrain, Wetter und der Zusammensetzung der feindlichen Truppen andere Auswirkungen zeigen wird. So oder so lautet die Devise jedoch „mittendrin statt nur

Fakten

- 3D-Steuerung von Infantrie, Hubschraubern und Panzern
- taktische Einsatzplanung
- Multiplayer-Support über Netzwerk und Internet
- Force-Feedback-Unterstützung
- unterschiedlichste Wetterbedingungen, Tag/Nacht-Wechsel
- Unterstützung von 3D-Karten, AGP sowie MMX-Technologie

Ein Infanterist aus nächster Nähe

dabei" – mitten in atemberaubenden Großraummanövern mit bombastischen Soundeffekten und einem filmreifen Musikscore.
Unterstützung für zeitgemäße Technologien wie MMX und AGP sollen bereits die Softwarevariante zu einem Augenschmaus werden lassen, für Besitzer eines Grafikbeschleunigers hält DIDs neue „3-Dream"-Engine dann das volle Spektrum an Effekten in petto. Dabei schwebt den Entwicklern eine gesunde Mischung aus Komplexität und der Instant-Spielbarkeit eines Arcade-Shooters vor. Sie versprechen intuitive Benutzerführung, ohne daß dicke Anleitungen gewälzt oder umfangreiche Tastaturbelegungen erlernt werden müßten. Statt dessen ist volle Unterstützung für Eingabegeräte mit Force-Feedback-Technologie angekündigt, um aufrüttelnde Erlebnisse zu garantieren.
Zum guten Schluß dürfen und werden natürlich auch Multiplayerschlachten via Netzwerk und Internet nicht fehlen. Kurzum, Wargasm hat das Potential, einer der ganz großen Bestseller diese Weihnachten zu werden. Ob die neue Digital-Militaria ihrem Titel gerecht wird und dem Spieler beim Abschießen in der Tat orgiastische Erlebnisse verschafft, soll demnächst ein ausführlicher Test zeigen. (maz)

Als Simulationsspezialist verzichtet man bei DID nicht auf die grafisch korrekte Wiedergabe der Einheiten – hier ein Comanche-Helikopter

Die neue Vielfalt

Bei DID hat man den Mix aus 3D-Action und strategischen Elementen nicht erfunden, will ihn aber in bisher nicht gekannter Konsequenz präsentieren. Wer sich für Spiele dieser Art begeistert, sollte sich auch mal in Activisions futuristische **Battlezone** (PCJ 4/98, Urteil: 87%) wagen oder **Uprising** (PCJ 1/98, Urteil: 76%) von 3DO/UBI Soft antesten. Auch das in dieser Ausgabe getestete **Urban Assault** von Microsoft schlägt in die gleiche Kerbe. Allerdings basieren alle drei Vergleichstitel noch stark auf Echtzeitstrategie mit Eingreifoption.

Wargasm

HERSTELLER:	Digital Image Design
GENRE:	3D-Action
ERSCHEINT:	4.Quartal '98

LARA, GO

Zeitgemäße Lichteffekte auch ohne 3D-Turbo

Das französische Psygnosis-Team rüstet zum Frontalangriff auf Eidos' Vorzeige-Amazone Lara Croft. Ein 3D-Actionabenteuer mit Rollenspielelementen und Topgrafik soll diesen Winter „Tomb Raider" das Fürchten lehren.

Das Titelkürzel ist ein englisches Wortspiel: Ausgesprochen hört es sich an wie Oddity, also seltsame Begebenheit – offiziell steht es für die letzten drei Anfangsbuchstaben von „Escape Or Die Trying", also „Flüchte oder stirb". Denn in der Tat wird es dem Spieler dieses Actionabenteuers obliegen, aus der Stadt Calli bzw. der darin wütenden Epidemie zu entkommen. Hier ist er mit seinem Luftschiff gestrandet, hier muß die Pest besiegt werden. Und nicht nur die…

O.D.T. wird sich bereits durch seinen surrealistischen Look und die starken Rollenspielelemente von der Genrekonkurrenz abheben. Zunächst hat man dann die Wahl zwischen vier Charakteren, die allesamt laufen, hüpfen und klettern wie Lara – darüber hinausgehende Attribute wie Widerstandskraft und Zielgenauigkeit an der Waffe bestimmt ein Punktesystem. Mit ihrem Plus an Charisma genießt die agile Athletin Julia Chase z.B. Vorteile im Gespräch mit Einheimischen. Solaar liebt die Magie, Maxx Havok ist Nahkampfspezialist, und Ike Hawkins ein Allrounder.

An unserem Betamuster gefiel besonders die intensive Interaktion mit der 3D-Umwelt: Beinahe jeder Gegenstand läßt sich aufnehmen, sprengen, plündern oder sonstwie benutzen. Im Kampf mit furchteinflößenden Monstern zeigt sich die Liebe zum Detail etwa an den Energiebalken über jedem Gegner. Die Steuerung ermöglicht dabei u.a. ein exaktes Anvisieren weit entfernter Ziele; bloß den Seitenschritt muß das Heldenquartett bis zum Test noch lernen. Auch die Figurenanimation holperte noch hier und da, dennoch verspricht O.D.T. sogar ohne 3D-Beschleuniger einen Augenschmaus. So baden getroffene Bestien förmlich in Flammen, Minen lassen ganze Räume in einem Feuerball vergehen. Und das alles wird untermalt von wuchtigen Surroundeffekten und abgefahrenen Ambiente-Klängen. (rl)

„O.D.T. ist die **Synthese** aus Ideenvielfalt, Begeisterungsfähigkeit und **Teamwork!**"

(Projektleiter J.B. Bolcato)

Wenn die Waffe mal streikt, kommt man mit Fäusten, Tritten und Special Moves zur Sache

Über 15 Videominuten werden den Handlungsfaden fortspinnen

1 O.D.T.

HERSTELLER:	Psygnosis
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	November 1998

Siehe auch Begleit-CD

Mit Peitsche und Schlapphut

Ab Dezember schwingt Lucas Arts die Peitsche gegen Lara: In **Indiana Jones and the Infernal Machine** sucht der coole Archäologe nach einer Maschine aus Nebukadnezars Zeiten. Sein Weg wird ihn vom heimischen Trainingsraum in acht Gebiete (u.a. Philippinen, Mexiko, Atlantik-Frachter und Salomons Grotte) führen. Mehr als 40 Charakteren soll Indy unterwegs begegnen; ins Marschgepäck gehört zumindest ein P166 mit 3D-Beschleuniger.

HOME!

HERETIC II

Im Auftrag von Activision haben sich auch die 3D-Spezialisten von Raven gegen die First Lady des Actionabenteuers verschworen: Aufwendige Präsentation, komplexe Puzzles und viel Magie sind die Mittel zum Zweck.

Das Sequel soll und wird sich deutlich unterscheiden – nicht nur vom Raven-Hit „Hexen 2", sondern auch von den indizierten Vorgängern. Im Gegensatz zu derlei Genre-Urgestein wird es hier schon mal keine Egoperspektive mehr geben; statt dessen eine Kamera, die hinter dem Helden steht oder sich dynamisch an ihm vorbeibewegt. Damit hatten die Entwickler maximale Übersicht im Sinn, nach Eigenaussage die absolute Grundvoraussetzung für die hiesige Heldenakrobatik: Schwimmen, Klettern, Stabhochsprung oder Schluchtweithüpfen am Seil, alles kein Problem.

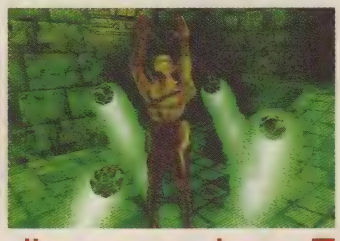
Gemeinsam haben Pre- und Sequel noch das Szenario, Rätsel der Marke „Finde Schlüssel A zu Tor B" sowie Missionen der Sorte „Rede mit dem Einheimischen C, er schickt dich nach D". Und natürlich den Hauptheldenen: Wie die Kollegen von O.D.T. muß auch der Elf Corvus ein Land (Parthoris) von einer geheimnisvollen Plage befreien und deren Ursprung ergründen. Die Waffen der Wahl vereinen dabei acht konventionelle Fantasywerkzeuge wie Äxte, Schwerter oder Bogen mit einem Magiesystem. Ist den 25 Monsterrassen mit Feuerbällen nicht beizukommen, läßt sich der Gegner also auch vorübergehend blenden, durch Schutzschilde abhalten oder per Teleporter aus der Gefahrenzone beamen.

Die Magie ist denn auch das Salz in der Grafiksuppe aus dem Direct3D-Napf. Da tauchen Dutzende von Zauberkugeln die Umgebung in blaues Licht, oder es regnet effektvoll inszeniertes Feuer auf die Feinde herab. Die KI der bedauernswerten Opfer liegt dem Raven-Team dabei besonders am Herzen. Dank Ortskenntnis wird das Bestiarium aus 21 Gebieten (Höhlen, Städte, Paläste, Sümpfe usw.) schon wissen, wie es sich vor Türen, Treppen, Aufzügen und versteckten Abschnitten zu verhalten hat. Lediglich in fünf NPC-losen Multiplayerkarten heißt es ab Dezember: Monster müssen draußen bleiben. (rl)

Großzügig gestaltete Außenareale sind Leckerbissen für jeden 3D-Actionabenteurer

„Lara Croft war gestern – wir haben den beweglicheren Helden und die packendere Story!"
(Projektleiter Dan Freed)

Der elfische Corvus hat seit dem Vorgänger viel dazugelernt, Schwimmen ist eine seiner leichtesten Übungen

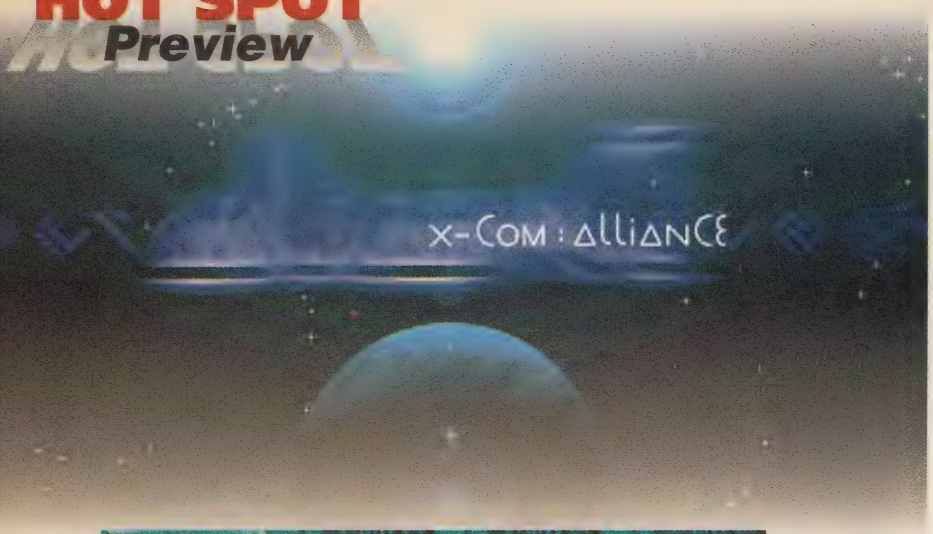


Magische Sprüche ergänzen die konventionell bestückte Waffenkammer

Heretic 2	
HERSTELLER:	Raven/Activision
GENRE:	3D-Actionabenteuer
ERSCHEINT:	Dezember 1998

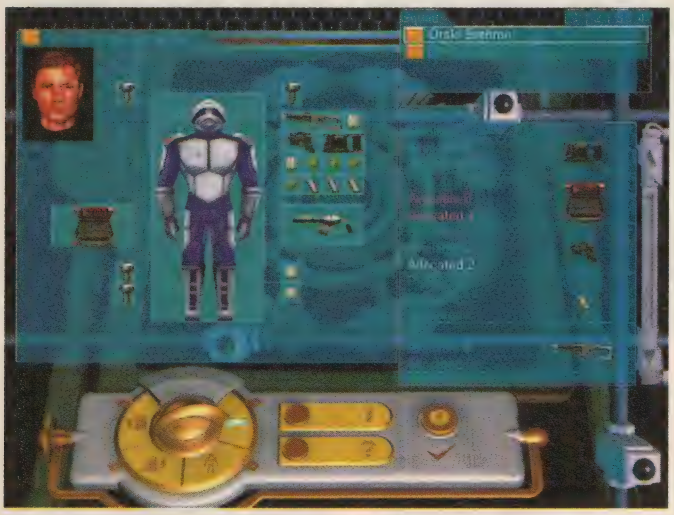
Neues von Lara

Immer noch wird über die Verfilmung von „Tomb Raider" spekuliert, doch einiges steht bereits fest: Verleih Paramount hat die Premiere für Ende 1999 angesetzt, wenn auch „Tomb Raider 4" erscheinen soll. Die frohe Botschaft wurde in New York von Eidos' neuem **Lara-Model Nell McAndrew** verkündet – auch wenn sie mangels Schauspieltalent für die Hauptrolle nicht in Frage kommen dürfte.



Microprose verlangt den UFO-Jägern viel Flexibilität ab: Erst kürzlich hat man den traditionellen Iso-Kommandostand der X-COM-Serie gegen das 3D-Cockpit eines Raumjägers vertauscht, für den fünften Teil steht sogar ein waschechter Ego-Shooter auf dem Dienstplan.

Bis zu drei X-COM-Marines nehmen vom Spieler über eingeblendete Minimonitore Befehle entgegen – per Gedankenübertragung dürfen die CPU-Begleiter auch kurze Zeit direkt gesteuert werden



Auf diesem Datenschirm werden die Soldaten des Quartetts individuell ausgerüstet, ehe es in 15 umfangreiche Abschnitte geht

Fakten

* 15 Levels
* 5 Schwierigkeitsstufen
* 3 Begleitsoldaten
* bis 1024 x 768 Pixel in 16 Bit Farbtiefe
* Nebel, Lichteffekte und Spiegelungen bei Unterstützung aller gängigen 3D-Beschleuniger (Engine von „Unreal")
* komplett deutsch

Waffenhand statt Strategenhändchen

Rückblende: 1994 hob Microprose in „UFO: Enemy Unknown" zwecks Erdverteidigung die X-COM-Sonderabteilung aus der Taufe. Dem zur Jahrtausendwende angesiedelten Mix aus Forschung, Verwaltung und Iso-Kämpfen im Rundentakt folgte ein Jahr später das maritime „X-COM: Terror from the Deep". 1997 kam dann „X-COM: Apocalypse" und dank verbesserter Spielbarkeit nebst SVGA-Gafik auch der Hit-Joker. Dem vierten Teil „X-COM: Interceptor" wurde die Ehre diesen Sommer ebenfalls zuteil – sollte nächstes Frühjahr gar der Hattrick gelingen?

Nachdem man sich bereits im Vorgänger zugunsten rasanter Raumkämpfe à la „Wing Commander" komplett von den Iso-Gefechten verabschiedet hatte, wird das Szenario mit nochmals umgestricktem Gameplay in die fünfte Runde gehen: Chronologisch zwischen Teil eins und zwei angesiedelt, beginnen die Probleme für einen Trupp der X-COM-Marines im Jahre 2026 am Mars. Dort kundschaften sie gerade eine zerstörte Alienbasis aus, als ein Dimensionstor sie auf einen 60 Lichtjahre entfernten Planeten beamt – und mitten in einen Krieg zwischen den serientypischen Feinden der Erde (Schnitter, Sectoiden, Mutons, Ätherer usw.) und den friedliebenden Ascidians.

Die titelgebende Allianz mit den bedrohten Brüdern im Geiste wird fünf Schwierigkeitsgrade bergen. Hat sich der Spieler für den passenden entschieden, nimmt er die Waffe zur Hand, um die fremde 3D-Welt samt ihrer Höhlen und Raumschiffe zu erforschen – Automapping wird gestellt. 15 sehr umfangreiche Abschnitte lang sollen hier Daten gefunden, Maschinen zerstört und Ausgänge entdeckt werden. Daß man dabei auf zahllose Alienpatrouillen stoßen wird, bedarf wohl keiner weiteren Erwähnung. Wohl aber die Tatsache, daß man mit bis zu drei CPU-Begleitern losstiefeln darf. Das selbständig handelnde Trio wird man über einblendbare Minimonitore beobachten und zum Angriff oder einem Aufklärungsgang beordern können. Wer kein Vertrauen in die virtuellen Untergebenen hat, übernimmt eben via PSI-Kontakt vorübergehend deren Körper.

Apropos (über-)nehmen: Die Hinterlassenschaft gemeuchelter Außerirdischer wird zwar genre-

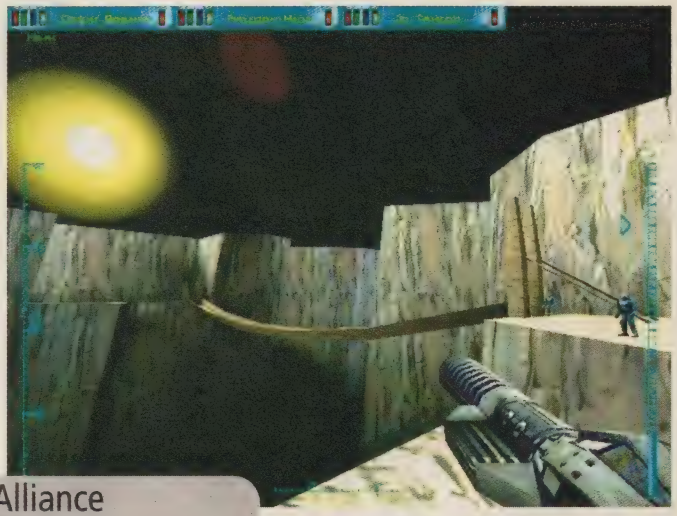
Fundstücke wie Maschinengewehr oder Laserpistole erklären sich von selbst, Alienwummen müssen aber erst gegen Forschungspunkte durchleuchtet werden

Fast alle Rassen aus den Vorgängern werden sich in 3D-Terrain zum Kampf stellen, darunter auch dieser Sectoide aus Teil eins

konform aus sammelbaren Waffen und Alien-Equipment bestehen; Funktion und Handhabung sollen aber vorerst im dunkeln bleiben. Für erfolgreich absolvierte Einsätze winken daher Forschungspunkte, deren korrekte Verteilung noch dem bizarrsten Artefakt seine Geheimnisse entreißt. Darüber hinaus wird man mit Geld entlohnt, das in bereits bekannte Ausrüstungsgegenstände investiert werden kann.
Die Hersteller selbst haben in die formidable Grafikengine der Genrereferenz „Unreal" investiert. Ein 3D-Turbo sollte deshalb schon vorhanden sein, um all die Lichteffekte, Spiegelungen und dunstigen Nebel in der teils sehr gewagten Architektur zu sehen zu bekommen. Für die Steuerung genügt indessen die (frei belegbare) Tastatur, Stick und Maus werden natürlich obendrein unterstützt. Fehlt eigentlich nur noch die Erwähnung des tollen Stereosounds und der deutschen Komplettübersetzung, um eingeschworenen Dungeonläufern den Mund wässerig zu machen. Doch es bleibt die Frage, ob sich auch die alten Fans der Serie hier noch heimisch fühlen werden. (rf)

X-Com: Alliance

HERSTELLER:	Microprose
GENRE:	Ego-Shooter
ERSCHEINT:	1. Quartal 1999



Gewagte Architektur aus der aufpolierten „Unreal"-Engine: Der (optionale) 3D-Turbo bürgt für Grafikeffekte satt

Die PSI-Zombies

Der große Unterschied zu Ego-Shootern ähnlicher Machart wird zweifellos die Möglichkeit sein, computergesteuerte Mitstreiter zu befehligen und sogar direkt übernehmen zu können. Während die eigene Figur dann zum Strammstehen verdammt ist, erledigt der PSI-Zombie **eher rollenspieltypische Aufgaben** wie etwa das Öffnen von Türen durch Kontakt mit Bodenplatten. Dabei wird man allerdings ein knappes Zeitlimit beachten müssen, da zu langer Gedankenkontakt tödlich ist.

Minischirme oben im Bild zeigen die Vitaldaten der Kollegen und einen Blick aus ihrer Helmkamera – wahlweise auch die Position auf der Karte

Mit Abo im

Den leuchtenden Trackball gibt es gratis für jeden neuen Abonnenten!

Siehe Test auf Seite 120

In der Redaktion haben ihn alle, jetzt können auch Sie ihn haben: Der formschöne Trackball von Fanatec/Endor ist vorgeblich aus gelöschtem Tiberium gefertigt! Die Kugel des praktischen Mausersatzes leuchtet in geheimnisvollem Rot und wechselt auf Grün, sobald eine der drei großen Tasten gedrückt wird. C&C-Sticker sowie eine Treiberdiskette mit spezieller Konfiguration für „Command & Conquer" sind im Lieferumfang enthalten. Dank extralangem Kabel ist das Gerät für jeden PC geeignet.

Command & Conquer Mission Controller

mer am Ball!

ABO Als Abonnent ist man wirklich immer am Ball: Monat für Monat bringt Ihnen PC JOKER HEFT & SPIEL zumindest ein Spitzengame (oft sogar mehrere) und die neuesten Demos auf den Begleit-CDs sowie brandaktuelle Tests, News, Specials und Lösungshilfen im Heft – bei beschleunigter Lieferung portofrei an die Haustüre für nur 87,– DM* anstatt der kiosküblichen 102 Mark. **SIE SPAREN 15,– DM GEGENÜBER DEM EINZELKAUF!** Um den Ball gänzlich rund zu machen, gibt es den **COMMAND & CONQUER MISSION CONTROLLER GRATIS**, wenn Sie jetzt einen neuen Abonnenten werben. Sie können sich aber auch selbst werben lassen, denn auch Freunde oder Familienmitglieder erhalten die Prämie. Fragt sich bloß, ob sie das tolle Teil wieder herausrücken...

Jetzt noch zum alten Preis abonnieren!

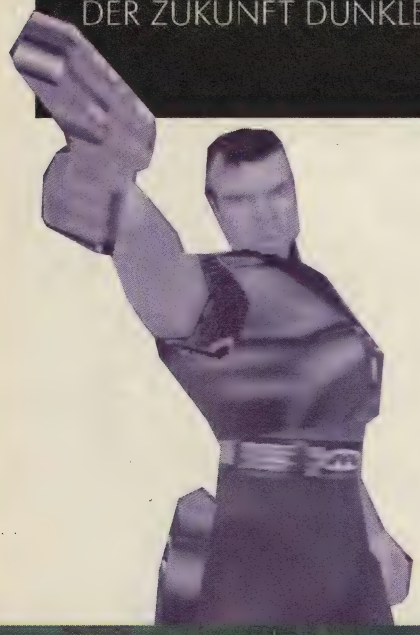
ACHTUNG! **Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein- und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte etc.) neue Leser werben!**

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden an:	Haben Sie noch Fragen? Dann rufen Sie doch an:
JOKER VERLAG Labiner GmbH & Co. MAX-LOIDL-WEG 4 85598 BALDHAM	08106/89 96 01 Aboverwaltung: Petra Laubenberger

*Bei Lieferung ins Ausland: 95,– DM
Bedingungen siehe Impressum

Das New York der Zukunft ist ein heißes Pflaster: 30 Verbrechen – und bloß ein Spielmonat Zeit für Cop Jeff Conrad, sie aufzuklären. Im kommenden Actionadventure von Virtual X-Citement sollten nur hartgesottene Spieler auf Streife gehen!

Held und Ganoven ruft man mittels „Charakterstudio" ins virtuelle Leben



Mit Jeffs Polizeimarke in der Tasche und einer Wumme im Schulterhalfter wird man Zeugen verhören, Informanten befragen und Beweise sammeln. Was dabei an sachdienlichen Hinweisen eingeht, trägt das Programm automatisch in eine Datenbank ein. Auch vom Hauptquartier erhält der Gesetzeshüter Unterstützung, etwa in Form von Straßensperren. Ist der Täterkreis nämlich systematisch eingeengt, muß der wahre Schuldige natürlich noch dingfest gemacht werden.

„Eine der härtesten Cop-Simulationen aller Zeiten!"
(Presseinfo)

Doch wird auch der Spieler auf einem schmalen Grat zwischen Legalität und Illegalität wandeln bzw. fahren. Denn nicht immer steht ein Motorrad, ein Zeppelin oder ein öffentliches Nahverkehrsmittel zur Verfügung. Dann kann Jeff auch vorbeifahrende Autos mit einem Warnschuß „requirieren", wofür allerdings Punkte auf ein Strafkonto wandern. Gleiches gilt für unerlaubten Waffenbesitz und das Töten von Zivilisten – sobald sich zu viele Zähler am Kerbholz angesammelt haben, wird der Jäger selbst zum Gejagten. Nicht genehmigte Schießeisen, die Gegner samt Umgebung atomisieren, sollten also auch wieder verkauft werden, während statthaft erzielte Erfolge zu Beförderungen und damit der Löschung bestimmter „Vorstrafen" führen.

Einen Multiplayermodus für bis zu acht vernetzte Cops wird es schließlich auch geben. Dabei dürfte die Suche nach Mitspielern noch die einfachste Übung sein: Die 3D-Engine soll in punkto stimmungsvoller Präsentation keine Wünsche offen lassen und mit beeindruckenden Licht- sowie Transparenzeffekten aufwarten. Dreidimensionale Wolken bzw. Explosionen verfügen dabei dank eines Partikelsystems über unterschiedliche Dichte und werden in Echtzeit ständig neu berechnet. Diese Technik erlaubt es beispielsweise, daß Personen schön langsam im Dampf aus einem Gullydeckel verschwinden. Damit sie dies auch flüssig tun, animiert der Hersteller seine Charaktere mit Echtzeitmorphing. Erste Hörproben verheißen zudem bombastisch-dramatische Musikuntermalung und realistische Soundeffekte.

Die erste komplett spielbare Mission will Virtual X-Citement auf der CeBit Home in Hannover präsentieren. Wir sind zwecks Steuerungscheck dabei – Sie auch? (st)

Al Capone läßt grüßen: 3D-Ambiente im Stil des Chicago der 30er Jahre

Die Umgebung wird per „Lightwave" erstellt und komplett ausgeleuchtet, ehe Virtual X-Citement sie ins Spiel implementiert

Metro-Police

HERSTELLER:	Virtual X-Citement
GENRE:	Actionadventure
ERSCHEINT:	Weihnachten 1998

Bald gibt der Weltraumzirkus von Infogrames eine Sondervorstellung für PC-Hüpfer: Wenn Cartoon-Held Starshot sieben Planeten nach neuen Artisten für seine mobile Manege absucht, braucht er den Beistand des Spielers.

Die Kamera läßt sich weitgehend frei positionieren und zoomen

Mit Salti und Minikometen zwingt Held Starshot die skurrilsten Gegner in die Knie

Auch im Zirkuswagen schläft die Konkurrenz nämlich nicht: Der üble Wolfang von Ravel und seine Spießgesellen rekrutieren mit eiserner Hand Frischfleisch für die müde Show ihres Virtua Circus. Mit Hundertschaften marodierender Roboter fallen sie über die Einwohner von sieben Planeten her, um Starshot bei seiner Talentsuche zuvorzukommen. Manege frei für 21 Jump-and-Run-Abschnitte voller abstrusem Klamauk!

Humor ist, wenn man trotzdem lacht: Da prallen Surfer mit dem Gesicht voran gegen Felswände, oder es wird eine dicke Alienbraut als Sprungbrett mißbraucht. Witzig auch, wenn die Gegner plötzlich innehalten, um ihre Aufmerksamkeit dem Film auf einer vorbeizoomenden Kinoleinwand zu widmen. Auf rund 300 solcher schrägen Charaktere wird man im Verlauf des Spiels treffen. Sie sind es zum Teil auch, die im Dialog die Aufgabenstellungen samt Lösungstips liefern. Unter anderem wird man nach Gespensterfallen, Konkurrenzstoppern und Megaboni zwecks interplanetaren Reisen Ausschau halten. Den skurrilen Angreifern, Mittel- und Endgegnern rückt man derweil mit lenkbaren Kleinkometen zu Leibe. Im frei begehbaren 3D-Gelände wollen die Entwickler außerdem Munitionsnachschub, Extraleben und weitere Extras verstecken – etwa für Luftkämpfe auf der Reitrakete „Willfly".

„Ein letztes Detail noch: Hunderte von Killerrobotern sind euch auf den Fersen!"
(Der Chef des Space Circus nach dem Missionsbriefing)

Grafik, Gags und Gameplay sollen ab einem P166 (tunlichst mit 3D-Beschleuniger) in Schwung kommen. Doch zumindest bei unserem Vorabmuster blieb schon mal die Kamera an Polygonkanten hängen, Entfernungen oder Winkel zwischen den Plattformen ließen sich trotz der nahezu beliebig plazier- und zoombaren Perspektive häufig nur schwer abschätzen. Da kristallisiert sich ein klarer Vorteil für Analogsticks heraus, wobei zwischen konventioneller 90°-Steuerung und einer indirekten Variante (Held erst ausrichten, dann auf Kommando bewegen) gewählt werden darf.

Naja, keine Generalprobe ohne kleine Fehler. Hauptsache, zur Premiere geht alles glatt: In wenigen Wochen werden wir es wissen. (rl)

Der Raumschiffschrottplatz ist einer von insgesamt 21 Schauplätzen

Movies und automatisch geführte Dialoge informieren über Aufgaben und Lösungswege

Space Circus

HERSTELLER:	Infogrames
GENRE:	Jump & Run
ERSCHEINT:	Oktober 1998

Der Stadtplan von London entspricht der originalen Geographie zu Königin Victorias Zeiten

Die Iso-Metropole weiß grafisch besser zu gefallen als die altbackene Brettvorlage

Nur in der Digi-Variante kann man u.a. auch in die Rolle von Frankensteins Monster schlüpfen

Von „Monopoly" über „Risiko" bis hin zu „Trivial Pursuit" haben schon zahllose Games den Weg vom Brett auf den PC gefunden – bald gehört auch das Spiel des Jahres 1983 zum erlauchten Kreis.

Ravensburger Interactive setzt die bereits klassische Jagd auf Mr.X zusammen mit der namhaften Spieleschmiede Cryo um – aus dieser deutsch/französischen Freundschaft entstand ja bereits das Adventure „Grab des Pharao" (PCJ 3/98, 77 Prozent). Mit bislang 2,7 Millionen in Deutschland verkauften Exemplaren ist Scotland Yard eines der beliebtesten Brettspiele hierzulande, weltweit wanderten gar mehr als vier Millionen Stück über den Ladentisch. Zum Ablauf: Auf einem Spielplan mit dem Straßennetz von London machen sich bis zu fünf Gesetzeshüter auf die Jagd nach dem großen Unbekannten. Wer ihn verkörpert, besitzt neben Fahrscheinen für Taxi, Bus sowie U-Bahn auch sogenannte „Black Tickets", mit denen er jedes Verkehrsmittel benutzen darf – darunter zwei ausschließlich für Mr.X reservierte Schiffe auf der Themse. Der Gesuchte führt seine Züge unsichtbar aus, nur alle paar Runden muß er seinen Standort offenlegen. An den Detektiven liegt es indessen, ihn durch strategische Absprachen einzukreisen und schließlich auf dasselbe Feld wie er zu gelangen.

Aus Scotland Yard wird Interpol: Jagd auf Mr.X im Internet

Grundsätzliches wird sich bei der Verbrecherjagd via Mausklick nicht ändern. Ob man nun solo gegen die vorgeblich ausgefeilte KI der Computergegner antritt oder im Internet maximal sechs Spieler die Straßen der englischen Metropole unsicher machen, stets bleibt Kooperation das wesentliche Element. Denn nur gemeinsam sind die Häscher stark, jeder für sich hat eigentlich keine Chance, die Beute zur Strecke zu bringen. In der Online-Variante (alle Teilnehmer ziehen zugleich innerhalb eines Zeitlimits) darf man sich daher auf spannende Chats freuen. Pünktlich zum Release im November soll auch eine Webseite im Internet stehen, über die man sofort zocken oder sich für einen späteren Zeitpunkt zu einer Partie verabreden kann.

Zusätzlich wird es allerdings auf der CD-ROM noch eine modifizierte Variante geben. Dabei werden Charaktere mit speziellen Fähigkeiten über 200 detailgetreue Iso-Straßenkreuzungen im viktorianischen London abklappern, Gebäude nach Hinweisen durchschnüffeln und auf Zeitgenossen wie den SF-Autor H.G. Wells oder Sherlock Holmes' Erzfeind Dr. Moriarty treffen. (st)

Scotland Yard

HERSTELLER:	Cryo/Ravensburger Interactive
GENRE:	Brettspielumsetzung
ERSCHEINT:	November 1998

HINTER DER MASKE DER EHRE IST DAS GESICHT DES TODES...

Bewältigen Sie die KampFtechniken, Mann-gegen-Mann, greiFen Sie zur tödlichen Bat'leth Klinge und zum d'K Tahg Dolch.

Vereinigen Sie sich mit den bösartigsten KampFspezialisten in einem hoch-spannenden Echtzeit-Hiper'aum!

STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™

KLINGON HONOR GUARD™

IN EINER BLUTIGEN WELT VOLLER MIßTRAUEN UND GEWALT, WO TOD UND EHRE ZUSAMMENFLIEßEN, WIRD NUR DER STARKE ÜBERLEBEN. ALSO, SCHÄRFEN SIE IHREN D'K TAGH-DOLCH UND BEREITEN SIE SICH AUF EINEN KAMPF VOR, DER SIE IN EIN ABENTEUER SPANNENDER 3-D ACTION DES KLINGONISCHEN IMPERIUMS EINTAUCHEN LÄßT. WILLKOMMEN BEI DER ELITE.
WILLKOMMEN BEI KLINGON HONOR GUARD!

Tauchen Sie in 26 interaktive Level voller unerwarteter GeFahren ein.

- ENTDECKEN SIE 10 DURCHSCHLAGENDE WAFFEN, EINSCHLIEßLICH DISTRUPTOREN, RAKETENWERFER UND PARTIKEL-DEMATERIALISIERER.
- SCHÜTZEN SIE SICH SELBST GEGEN BESONDERS BÖSARTIGE GEGNER, INSBESONDERE DEN MONSTRÖSEN RO'FED.
- GEHEN SIE IHREN GEGNERN AN DIE KEHLE UND ZEIGEN SIE IN DEATH RITE ODER CO-OPERATIVE MISSIONEN KEINE GNADE.

HEUTE IST EIN GUTER TAG ZUM STERBEN...

Erkunden Sie 20 umFangreiche Missionen, die aus zahlreichen Star Trek® Filmen bekannt sind.

CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com

™, ® & © 1998 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und dazugehörige Namen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist ein autorisierter Nutzer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. © 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. All anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

LMK

Diesen Winter ist Aventurien wieder eine Reise wert: Das neue DSA-Rollenspiel von Attic nähert sich der Vollendung – wie es aussieht, reift hier Konkurrenz für „Diablo 2" heran. Wir haben uns die Fortschritte angesehen und mit den Entwicklern geplaudert.

Gerenderte Zwischensequenzen zwecks Storytelling

„Das Spiel wird Spaß machen – warum sollte irgendwer enttäuscht sein?

Attic-Chef Jochen Hamma

?: LMK war ursprünglich gar nicht als DSA-Abenteuer geplant...

JH: *Das ist richtig. Doch auch DSA-Lizenzgeber Fanpro war von der Iso-Engine der belgischen Softwaretruppe Larian begeistert. Und weil die Story eh noch nicht feststand, haben wir die mittlerweile um tolle Lichteffekte erweiterte Grafik einfach dazu verwendet, unsere Ideen zum neuesten Abenteuer aus der Welt des „Schwarzen Auges" umzusetzen.*

?: Freilich mit einem abgespeckten Magie- und Charaktersystem. Keine Sorge, die eingefleischten DSA-Fans zu enttäuschen?

JH: *Das Game wird Spaß machen, warum also sollte irgendwer enttäuscht sein? Ein paar Zaubersprüche und Charakterattribute weniger nimmt man doch gerne in Kauf, wenn dafür das Interface zugänglich und das Gameplay packend sind. Zumal Kenner das DSA-Regelwerk durchaus wiedererkennen und schon kleine Vorteile gegenüber Neu-Aventuriern haben werden. Außerdem ist für das kommende Jahr mit „DSA 4" ja eine traditionellere Fortsetzung geplant.*

?: Noch vorher erscheinen Konkurrenzprodukte wie „Diablo 2" und „Baldur's Gate" – wie wollt ihr euch abheben?

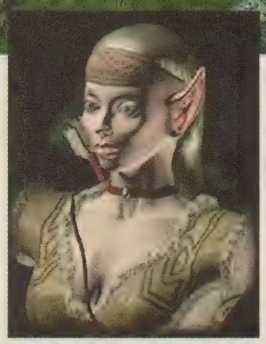
JH: *Na, „Diablo" ist doch von jeher arg actionlastig – eher so was wie „Gauntlet" mit verstärkten Rollenspielelementen. „Baldur's Gate" auf der anderen Seite soll eine vollständige Welt bieten. Da jedoch vorgerenderte Szenarien verwendet werden, dürfte sie kaum so viele Interaktionsmöglichkeiten aufweisen wie unsere. In LMK müssen die drei Protagonisten auch mal getrennte Wege gehen, wobei sich der Spieler nicht darauf verlassen kann, daß die künstliche Intelligenz, so hoch sie auch sein mag, seine Schützlinge vor allen Gefahren bewahrt. Wer die Lady etwa in einem monsterverseuchten Dungeon allein läßt, um den Magier beim Kräuterpflücken zu begleiten, braucht sich über Troubles nicht zu wundern...*

?: Ihr kündigt zudem einen „innovativen Mehrspielermodus" an – was kannst du uns darüber verraten?

JH: *Leider noch nicht viel, denn die Konkurrenz schläft ja nicht. Doch befinden wir uns mitten in einer Testphase, um die Grenzen der Multiplayer-Optionen auszuloten. Fest steht, daß wir an den wohl umfassendsten Mehrspieleroptionen des Genres arbeiten – aber ich will hier keine Details nennen, die dann womöglich aus technischen Gründen doch nicht realisiert werden können. Ein bißchen Spannung muß trotz zweier Previews im Joker noch bleiben, okay?*

Leben nach dem Tod

...versprechen die „Legenden der Magierkriege", wie das Titelkürzel ausgeschrieben wird. Stolze 400 Jahre vor „Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva" haben verfeindete Zauberer das Land in einen Rübenacker verwandelt und die Bevölkerung verseucht. Daher findet das hiesige Helden-Trio aus Elfin, Magier und Ritter auch im Tod keinen Frieden: Im Jenseits soll es dem Oberhexer Nirvan endgültig an den Kragen gehen! Seit unserem Preview in der Juli-Ausgabe haben die Entwickler kräftig am Look des Schattenreichs gefeilt. So erstrahlen die animierten Landschaften nun in überirdischer 16 Bit-Grafik komplett mit Dämmerlicht, vielfarbigem Nebel und Wasserreflexionen. Nahezu jedes Objekt, auf das der Spieler hier stoßen wird, läßt sich auch benutzen. Wo also elfischer Charme nicht mehr ausreicht, um Informationen aus einem Bewohner des Landes Rutal zu quetschen, wird der Ritter auch als Drohgebärde das Mobiliar zerschlagen können. Zudem hat die Monster-KI weiter zugelegt: Die Kreaturen öffnen nicht nur selbständig Türen, sondern alarmieren beim Anrücken von Feinden auch ihre Horde. Weitere Neuerungen sind eine digitale Gerüchteküche (Aktionen des Spielers sprechen sich herum) und... aber das hat uns Attic-Chef Jochen Hamma ja mit eigenen Worten erklärt. (rf)



Rulat liegt in Aventurien, mißt mehr als 10.000 Bildschirme und beherbergt über 50 Rassen wie Orks oder Goblins

Die aktuelle Bewaffnung des Helden-Trios ist direkt an den Spielfiguren ersichtlich

LMK

HERSTELLER:	Attic/Larian Studios
GENRE:	DSA-Rollenspiel
ERSCHEINT:	4. Quartal 1998

Tolle DSA-Sachen zu gewinnen!

Hat Ihre Glücksfee ein „Schwarzes Auge"? Hoffentlich, denn dann haben Sie vielleicht auch bald eines: Attic verlost hier ein paar schöne Preise für Rollenspieler, DSA-Fans und solche, die es werden wollen.

1 Set DSA-Zinnfiguren
1 DSA-Spielset
2 DSA-Romane

Zwecks Teilnahme genügt eine Postkarte mit Absender (alternativ eine E-Mail), auf der Sie folgende Frage beantworten: **Wie viele DSA-Rollenspiele sind bislang für den PC erschienen?** Einsendeschluß ist der 24.9.1998 (Poststempel), der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und die Zieladresse lautet:

Joker Verlag
„LMK"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

E-Mail: jokerpost@aol.com

STARCRAFT EXPANSION SET

BROOD WARS

Eigentlich sind Mission-CDs ja ein Fall für unseren Update Service, doch Ausnahmen bestätigen die Regel: Wenn Blizzard eine Erweiterung zur erfolgreichen Echtzeitstrategie plant, sind wir mit einer Preview-Seite dabei.

Eine von rund zehn neuen Units: Der Medic repariert organische Einheiten

Spektakuläre Zwischensequenzen und eine tiefgründige Story sollen die Atmosphäre anheizen

Rund 35 Mark wird investieren müssen, wer sein Starcraft-Original um drei neue Kampagnen mit insgesamt 24 Missionen sowie über 100 Multiplayer-Karten ausbauen möchte. Dazu kommen allerlei „geschichtliche" Videosequenzen, denn das Add-on wird da einsetzen, wo die Story des Hauptprogramms endet: Den Kampf um die Kontrolle der insektoiden Zerg-Brut beginnt man mit den Protoss, übernimmt dann die Geschicke der Terraner und schlüpft erst gegen Ende in die Rolle der Zerg. Etwa zehn neue Einheiten (u.a. der Dark-Archon-Magier für die Protoss oder ein mächtiger Goliath auf Seiten der Terraner und Zerg gleichermaßen) und drei neue Szenarien sind selbstverständlich, doch hat Produzent Shane Dabiri mit Brood Wars vor allem eine noch tiefere Einbeziehung des Spielers in die Storyline im Sinn. Umfangreiche Dialoge in den Einsatzbesprechungen, die zelner Charaktere im Spiel sowie natürlich Zwischensequenzen sollen für das entscheidende Plus an Atmosphäre sorgen. Damit einher geht ein anspruchsvolleres Missionsdesign, das grundsätzlich mehrere Wege zum Ziel offeriert.

Der letzte und vielleicht wichtigste Schwerpunkt liegt auf der Unterstützung für Multiplayer. Neben 100 bislang nicht gekannten Schlachtfeldern sind spezielle, vorläufig noch geheime Mehrspielervarianten angedacht. Als Austragungsort setzt man weiterhin auf das battle.net und den Blizzard-Server. Da wie dort können Online-Strategen dann zwischen der alten und der erweiterten Version des Spiels wählen. Na, da wählen wir ab Ende Oktober doch mit! (maz)

Neue Einheiten, packende Missionen und mehr

Starcraft: Brood Wars

HERSTELLER:	Blizzard
GENRE:	Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	Oktober 1998

Die neuen Welten

Drei gänzlich neue Szenarien wird Brood Wars dem Starcraft-Fan spendieren: Die Überreste der zerstörten Welt **Korhal** findet man in einer Wüste – halb versunken in roten Sanddünen liegen ehemals prunkvolle Bauten der alten Hochkultur. Ewige Dunkelheit herrscht dagegen auf **Shakuras**, dem wortwörtlich düstersten Szenario des Add-ons. Coole Strategen sollten sich zu guter Letzt auch in den Kolonien der Terraner auf der Eiswelt **Braxis** heimisch fühlen. Sämtliche Terrains wurden gegenüber denen des Originals um den Faktor zwei vergrößert, um „Einheiten-Staus" vorzubeugen.

1000 Meilen virtuelles Terrain erwarten Euch ...

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NEW WORLD COMPUTING
A divison of The 3DO Company

Might and Magic® VI

THE MANDATE OF HEAVEN

Die Legende ist zurückgekehrt.

PC ACTION GOLD

„ ... DAS UNTER DEM STRICH DERZEIT BESTE ROLLENSPIEL."
PC JOKER 6/98

„ ... FÜR VIELE WIRD MIT MIGHT & MAGIC VI EIN KLEINER TRAUM WAHR ..."
PC GAMES 6/98

AWARD
PC Games

„ ... DAS ERSTE TOLLE UND RICHTIG DICKE, KLASSISCHE ROLLENSPIEL SEIT ETLICHEN JAHREN."
POWER PLAY 6/98

GP AWARD

WWW.UBISOFT.DE

Produktinfo 018

©1998, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: René Wingerath, Monheim am Rhein

FALKEN, RAPTOREN U

IAF Israeli Air Force

Welches F auch davor stehen mag, zwischen Nummer 15 und 22 herrscht an Flugsimulationen kein Mangel. Jane's packt nun die gesamte Flugware der israelischen Luftwaffe in ein Programm – quasi der Sampler des Genres.

Das originalgetreue Gelände erlaubt realistische Canon-Jagden

Wer sagt, daß der Nahe Osten nur aus Wüste und Felsen besteht?

Vor über zwei Jahren gab Jane's Combat Simulations mit „A.T.F." seinen Einstand am PC; das neueste Werk der EA-Partner und internationalen Chronisten von Kriegsgerät steht in klassischer Genretradition: Als Mitglied der israelischen Luftstreitkräfte kann der Spieler zunächst ein Flug- und Kampftraining absolvieren, um sich mit den sieben verfügbaren Jägern vertraut zu machen. Anschließend stehen dem Verteidiger des Gelobten Landes sechs Kriegsszenarien mit je sieben Missionen zur Auswahl.
Wem die hypothetischen Kampagnen gegen Syrien und den Irak zu abgehoben scheinen, der findet daher auch historische Einsätze (u.a. während des Sechs-Tage-Krieges) vor oder kann per Editor eigene Missionen erstellen.
Nachdem „F-15" im Juni in optischer Hinsicht eher enttäuschte, will Jane's diesem Punkt nun mehr Aufmerksamkeit zollen: Weitläufige Wüstengebiete wechseln sich mit zerklüfteten Gebirgszügen ab, die mit einer 3D-Karte unter der Haube schon auf langsameren Rechnern eine gute Figur machen. Ohne Grafikturbo können bzw. müssen einzelne Details wie Rauchfahnen oder Schattenwurf eben weggeschaltet werden. Genauso variabel wird der Schwierigkeitsgrad gehandhabt, der dank drei KI-Stufen, diverser Cheats und Flughilfen Einsteiger und Fliegerasse gleichermaßen ansprechen soll.
Der wahre Reiz des Spiels dürfte freilich im unverbrauchten Israel-Szenario und vor allem bei den abwechslungsreichen Flugzeugtypen zu finden sein. Ob das genügt, um die Konkurrenz im stark ausgereizten Genre zu überflügeln, muß der Test in einer unserer kommenden Ausgaben zeigen. (mz)

Eine komplette Luftstreitkraft in einem Spiel!

Speziell bei Nachteinsätzen kommt die technische Überlegenheit der israelischen Maschinen zum Tragen

Alle Vögel sind schon da

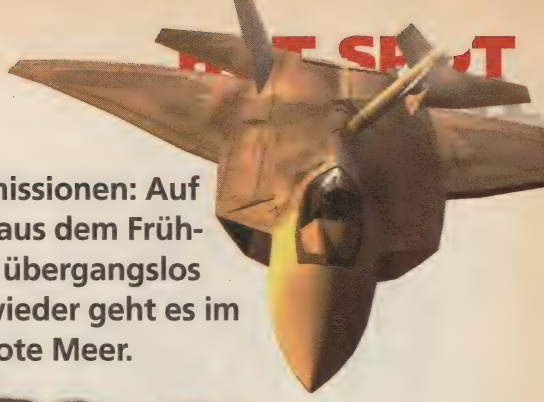
Zu den Klassikern **Mirage III**, der israelischen Weiterentwicklung **Kfir C-7** und der **Phantom F-4E** bzw. der modernisierten **Phantom 2000** gesellen sich im Solomodus noch **F-15 Eagle** und **F-16 Falcon**. In den fiktiven Szenarien darf auch die bislang nur als Prototyp existierende **Lavi ATF** geflogen werden. Bei Multiplayerduellen im Netzwerk oder Internet stehen überdies die „Feindmaschinen" **MiG-23** und **MiG-29** zur Auswahl.

Mit firmentypischer Akribie hat Jane's selbst über den nie in Serie produzierten Lavi-Jäger eine Akte angelegt

1 Israeli Air Force

HERSTELLER:	Jane's/Electronic Arts
GENRE:	Flugsimulation
ERSCHEINT:	4. Quartal 1998

ND FRIEDENSTAUBEN



Totaler Luftkrieg statt Zusatzmissionen: Auf „F-22 Air Dominance Fighter" aus dem Frühjahr läßt Digital Image Design übergangslos die Fortsetzung folgen. Und wieder geht es im Auftrag des Friedens an das Rote Meer.

TOTAL AIR WAR

Die Aggressoren (u.a. Russen und Chinesen) zurückzudrängen, wird kein leichtes: Immerhin 100 Einsätze soll die zehnteilige Kampagne umfassen, wobei auch Flügelmänner und Aufklärungsflugzeuge kommandiert werden. Da empfiehlt es sich für Neulinge, die anstehenden Dogfights und Luft/Boden-Gefechte erst mal in knapp 40 Trainingsmissionen einzuüben. Veteranen werden es aber auch gleich mit Feinden in Mig-29, SU-37 oder KA-50 Hokum aufnehmen dürfen. Und wer einen Instantflug entsprechend editiert, kann auch mal gegen das Fluggerät der eigenen Seite (etwa Rafale, Eurofighter oder Comanche) antreten.

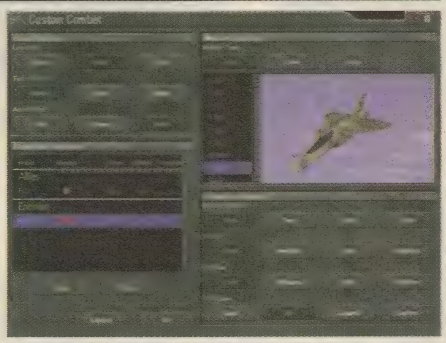
Man wird alle Schlachten der Kampagne aber auch wieder auf rein strategischer Basis schlagen können: Vom fliegenden Gefechtsstand eines AWACS aus sind Echtzeitgerangel im Stil von „Command & Conquer" ebenfalls möglich. Besser ist man in einer Flugsimulation traditionell aber hinter dem Steuerknüppel aufgehoben. Zumal es ja nicht an Unterstützung durch den Computer fehlen soll. Da kann man sich die schnellste oder die sicherste Route zum Ziel vorschlagen lassen, neuerdings darf auch das Bodenniveau und die Angriffsformation in den Autopiloten gespeist werden.

Grafische Neuerungen sollte man sich gegenüber DIDs erstem Raptor (neuester Kosename der F-22: Rapier) besser nicht in großer Zahl erwarten, doch waren ja bereits bei „ADF" Lensflares, Kantenglättung und eine detaillierte Umgebung mit Bergen, Bauten und sogar den korrekten Sternbildern am Nachthimmel geboten. Anders gesagt: Packt die 3D-Karte ein, es braut sich ein Sturm zusammen! (rf)

Viel zu tun: 40 Trainingsmissionen plus eine zehnteilige Kampagne mit rund 100 Einsätzen

Viel zu sehen: Außenansichten und drehbare Cockpitperspektiven werden ebenso geboten wie Lensflares und Kondensstreifen

Zuwachs im Raptorengehege



Viel zu bekämpfen: Mehr als 100 verschiedene Flugzeuge, Schiffe und Bodenfahrzeuge werden das 4.5 Mio. Quadratmeilen große Gebiet bevölkern

Luftkampf von morgen

Obzwar die F-22 bereits mehrfach versoftet wurde, befindet sie sich in der Realität noch in der Testphase. Zeitgleich wird bei Boeing an der nächsten Generation von Kampfflugzeugen gearbeitet: Der **Joint Strike Fighter** gilt als das Multitalent, die **X-36** als der Tarnjäger der Zukunft. Zusammen mit der NASA und Lockheed Martin entsteht außerdem der unbemannte Aufklärer **Tier 3 Darkstar**, welcher in großer Höhe vollautomatisch das Feindgebiet auskundschaften soll.

Die Zukunft des Luftkampfes von links nach rechts: JSF, X36 und Tier 3 Darkstar

F-22 Total Air War

HERSTELLER:	Digital Image Design
GENRE:	Kampfflugsimulation
ERSCHEINT:	4. Quartal 1998

EUROPEAN AIR WAR

Im modernen Luftkampf ist der Gegner ein unpersönlicher Punkt am Horizont und per Knopfdruck schnell vom Radarschirm getilgt. Ganz anders vor bald 60 Jahren: Da blickte man beim Dogfight dem Feind noch direkt ins Auge! Eine Tugend, die Microprose jetzt am PC wieder aufleben läßt.

Auch wenn letzthin das Augenmerk der Entwickler auf topmodernen Vögeln wie der F-22 lag, waren noch vor wenigen Jahren propellergetriebene Jagdmaschinen die beliebtesten Objekte der Versoftungsbegierde. So konnte sich Microprose anno 1994 mit dem Prequel „1942 Pacific Air War" nicht ganz gegen „Aces over Europe" von Dynamix durchsetzen – diesmal will man die virtuelle Lufthoheit. An Features soll es schon mal nicht mangeln: Instantfights ohne Start und Landung, Einzelmissionen und Kampagnen für britische, amerikanische oder deutsche Piloten; alles da. Dann kann man im

Schicke Grafik: Man beachte die realistischen Wolken (rechts) und die Patronenhülsen (oben)

Wieder im Trend: WW2-Flugis

Noch in diesem Jahr balgen sich etwa sechs WW2-Simulationen um einen Platz vorne am Rollfeld. Die drei vielversprechendsten: Jane's und Electronic Arts kündigen für **Fighter Legends** pixelperfekte Dogfights an – hier greifen sieben USAF-, RAF- und Luftwaffen-Modelle in die Ardennenoffensive 1944 ein. Und bei Activision bereitet man **Fighter Squadron** als Mix aus Action und Simulation vor, dessen Zweikämpfe begeistern sollen.

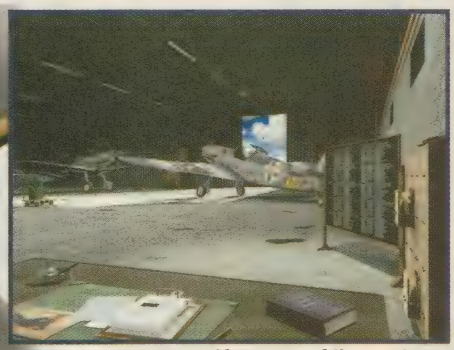
Am wohl vielseitigsten Luftkrieg arbeitet jedoch Microsoft. Der **Combat Flight Simulator** basiert auf dem traditionsreichen „Flight Simulator" und mixt luftige Auseinandersetzungen über den (mäßig detaillierten) Böden Englands und Europas mit einer Importfunktion für topmoderne Flugmodelle.

Auftrag ihrer Majestät die Luftschlacht um England schlagen, auf Seiten der US-Streitkräfte die Invasion des europäischen Festlandes unterstützen oder Deutschland vor Bomberattacken schützen. Der Ausgang jeder Mission wird dabei die folgenden Aufträge beeinflussen. Wurde etwa eine deutsche V1-Manufaktur in Schutt und Asche gelegt, sind Raketenangriffe auf London zunächst nicht mehr zu erwarten.

Historisch akkurat nachgebildete Stützpunkte, Auszeichnungen und mit dem Rang ansteigende Verantwortungsbereiche (Bestellung von Flügelleuten, immer mehr Waffen und Maschinen zur Auswahl) sollen die Fahne der Motivation hochhalten. Bestickt wird sie mit einem durchgehenden Handlungsfaden aus Videos im Stil alter Wochenschauen. Auch in Schriftbild, Musikwahl und Menüdesign soll sich die Atmosphäre der (Kriegs-) Jahre ab 1942 widerspiegeln.

Die Essenz des Programms werden freilich Luftkämpfe, wo man den Gegner Front an Heck verfolgt oder auch von Angriffen aus der Sonne heraus überrascht wird. Elf Cockpits verbreiteter Jäger wie BF-109, P-51 Mustang, P-38 Lightning oder Spitfire stehen offen, neun weitere Modelle kommandiert der Rechner – etwa die furchterregende Heulboje Ju-87 „Stuka". Im Rahmen von Eskorten, Bombardements oder Aufklärungsflügen sollen sich mitunter bis zu 256 Maschinen gleichzeitig am Himmel tummeln. Dennoch verspricht die Kollisionsabfrage auch dann noch eine millimetergenaue Treffererkennung. Wenn also Salven die Motoren durchsieben, dann brennen erst Triebwerk und Tanks, ehe vielleicht der Flügel wegbricht. Das klingt nach vielversprechender Optik: Ob Wolken, Flakfeuer, Bordbrände oder Explosionen – schon ab einem P133 mit 32 MB RAM soll die 3D-Engine alles naturgetreu am Bildschirm abbilden. Zusätzliche CPU-Power und 3Dfx- oder Direct3D-Beschleuniger bringen dann noch realitätsnahe Schatten und Reflexionen auf den Cockpitscheiben. Schade bloß, daß die Auflösung wohl in jedem Fall auf 640 x 480 Pixel limitiert bleibt. Dafür gingen die Soundeffekte bereits mit unserem Vorabmuster durch Mark und Bein.

Zum guten Schluß versprechen spezielle Multiplayermissionen via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet auf Seiten der alliierten oder deutschen Verbände viel Abwechslung: Die Bildung von Koalitionen wird im Online-Luftraum genauso möglich sein wie ein gnadenloser Dogfight jeder gegen jeden. (rl)



Im Hangar warten elf Jäger auf ihren Einsatz gegen neun Bombermodelle

Explodierende Motoren, wegbrechende Flügel – mangelnde Detailtreue kann man dem Schadensmodell kaum vorwerfen!

Einfach unentbehrlich: das VR-Cockpit für die volle Rundumsicht

Siehe auch Begleit-CD

1 European Air War

HERSTELLER:	Microprose
GENRE:	Flugsimulation
ERSCHEINT:	4. Quartal 1998

„Gestern flog jeder eine F-22, heute rotieren wieder die Propeller"

Tsuyoshi Kawahito, Chefprogrammierer von European Air War

?: *Jahrelang gab es kaum eine vernünftige WW2-Flugsim, jetzt steht ein halbes Dutzend ins Haus – wie erklären Sie sich das?*

TK: *Computerspiele folgen zyklischen Trends. Erst wollten alle eine F-22, jetzt wollen sie Propellermaschinen – und demnächst vielleicht wieder Helikopter. Sobald ein Publisher ein Thema ankündigt, springt die Konkurrenz auf den Zug auf. Dann gibt es ein bis zwei Jahre lang massenweise ähnliche Spiele, bis jeder sie satt hat und ein neuer Trend her muß...*

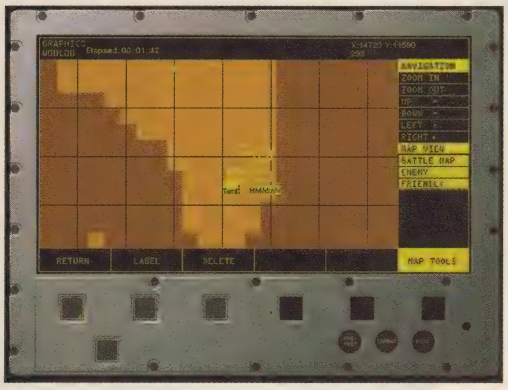
?: *Wie garantieren Sie die Authentizität Ihrer Simulation? Aufgrund von Testflügen in echten WW2-Maschinen doch wohl kaum?*

TK: *Unser Flugmodell basiert auf Geometriedaten, aerodynamischen Analysen und Reporten der Alliierten über damalige Luftkämpfe. So erhalten wir mehr Informationen als durch Recherchen am echten Flugzeug. Denn die WW2-Modelle wurden inzwischen meist den aktuellen Erfordernissen angepaßt und haben mit dem Ursprungstyp oft nur mehr das Design gemeinsam.*

?: *Würden Sie EAW auch ungeübten Piloten empfehlen?*

TK: *Klar. Das Game ist flexibel konfigurierbar, der Spieler kann die Komplexität selber bestimmen. Und so diffizil, daß man beispielsweise die einzelnen Stationen einer B-17 bemannen und bedienen müßte, ist das Spiel eh nicht.*

Der Spieler wechselt zwischen den Stationen des Kommandeurs, Fahrers und Bordschützen



Häßlich, aber für moderne Kriegsführung unverzichtbar: Die taktische Karte

Ein Spiel mit Vergangenheit

Erste Bilder von Spearhead kennt man seit über zwei Jahren, nun sind sie definitiv veraltet: Noch unter der Obhut von BMG Interactive wurde die Veröffentlichung des Programms durch das nachträgliche Einfügen von Grafikroutinen für 3D-Beschleuniger verzögert. Dann nahm sich Take 2 der Panzer an, wo man den Schwerpunkt gerne auf die Multiplayeroptionen gelegt hätte. Bloß zogen sich die (an externe Teams übergebenen) Programmierarbeiten hin, weshalb der Titel nun bei Interactive Magic gelandet ist.

Und ewig rasseln die Ketten: Geht es nach Interactive Magic, soll „M1 Tank Platoon 2" nicht länger der Tiger im Tank sein – zu Weihnachten will man das Genre überrollen und direkt an die „Speerspitze".

Operation Desert Worm: Der libysche Revolutionsführer fällt in Tunesien ein, Weltpolizist Amerika entsendet modernste Panzerdivisionen ins Krisengebiet. Die titelgebende Speerspitze der Technologie stellt dabei der M1A2-Abrams dar. Nach einem Fahrerlehrgang wird der Solospieler für 50 Aufträge an das Steuer eines solchen Geräts beordert.

Doch mit dem Schutz von Flughäfen, der Einebnung feindlicher Stützpunkte und der Entführung gegnerischer Promis allein wird es in Tunesien wohl nicht getan sein. Viele Aktionen werden akkurate Befehlsvergabe an die Begleitpanzer, manche darüber hinaus Luftunterstützung erfordern. Alles in allem sollen sich wirklichkeitsnahe Schlachten zwischen den Luft- und Bodenverbänden der US-Streitkräfte und denen der Libyer ergeben – erstere verfügen am PC über auf Daten der Army basierende Waffen, letztere über ein Arsenal aus alten Sowjetbeständen. Die Weichen müßten somit auf Fernkampf stehen: Meist wird der Spieler bis zu zwei Kilometer entfernte Gegner per Radar anvisieren, Nahkämpfe mit dem Bord-MG sollen eher die Ausnahme sein.

Amerika vs. Libyen: die Panzerschlacht um Tunis

Einen weiteren Schwerpunkt werden Gefechte zwischen maximal 18, per Modem, Netzwerk oder kostenlosem Internetserver verbundenen Multiplayern bilden. Der Hersteller entwickelt gerade 20 Arenen mit eigenen Missionen, von Bündnissen bis hin zum Fight jeder gegen jeden ist alles denkbar. Auch dabei dürfte die Steuerung sehr handlich, ja fast schon actionlastig ausfallen – davon konnten wir uns bereits überzeugen. Auch die Direct3D-Optik holt alles aus den kargen Dünen Tunesiens heraus, dazu kommt eine originalgetreue Geräuschkulisse. Zum guten Schluß: Was nicht an Waffen und Einsätzen im Spiel und dem darin integrierten Lexikon steckt, wird in einer bereits fest geplanten Szenario-Disk nachgeholt. (rl)

Angreifende Luftverbände sind der Schrecken jedes Panzerkommandanten

Spearhead

HERSTELLER:	Zombie/Interactive Magic
GENRE:	Panzersimulation
ERSCHEINT:	Dezember 1998

ENDLICH

Eine GRAND PRIX Simulation, die hält was sie verspricht *

* Die realistischste GRAND PRIX Simulation die ich je gefahren bin.
(Johnny Herbert)

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Entwickelt in Zusammenarbeit mit Johnny Herbert

Deutsche Version

Windows® 95
PC CD-ROM

- 1998er Saison und Fahrzeuge
- Atemberaubende 3D-Grafik
- Volle 3Dfx-Unterstützung
- 360° Kameraeinstellung

- 15 Grand Prix Strecken
- 12 versch. Kamerapositionen
- Replay - Funktionen
- Werkstattmodus

- Realistische Boxenstops
- Reflexionen im Lack der Fahrzeuge
- Anfängermodus f. Einsteiger

- Split-Screen Option
- Netzwerktauglich für bis zu 6 Spieler
- Werkstattmodus für Set-up

- Unterstützt Force-Feedback Joysticks
- Veränderung der Wetterverhältnisse während d. Rennen

Bisherige Presseäußerungen: "Wenn Sie ein Formel Eins Fan sind ist dies die Simulation auf die Sie schon Ihr ganzes Leben gewartet haben. (Review - Ben Mensill - PC PowerPlay 8/98)

"... ein beachtliches Rennspiel". "Arcade-Fans fahren mit dem Spiel erstaunlich gut". "Die Cockpits sind mit Armen und Händen lebendig animiert". (Test - R. Löwenstein- PC Joker 08/98)

"Nur wenige F-1 Spiele bieten eine Cockpitansicht mit den Händen des Fahrers". "Besonders bemerkenswert ist -abgesehen von der Grafik- der realistische Sound". "Wer einmal auf der Tribüne an der Zielgeraden eines F-1 Rennens gesessen hat, der weiß was es heißt, einem Gehörsturtz nahe zu sein. Das gleiche Gefühl bekommt man bei Johnny´s Herbert´s Grand Prix". "...das Setup-Menü, das jedes Schrauberherz höher schlagen läßt". "Ein bemerkenswertes Feature für ein Rennspiel dürfte der Splitscreen-Modus sein ..." (Preview-Derek dela Fuente/Jürgen Melzer-PC Games 07/98)

Im Exklusivvertrieb

PRISM LEISURE
Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

CD ROM PC

3Dfx

http: //www.gamesarena.com

Produktinfo 019

Grand Prix 500ccm

Seit unserem ersten Blick auf die Motorräder aus der Gütersloher Softwareschmiede Ascaron ist ein halbes Jahr verstrichen, die Rennsimulation nähert sich der Vollendung. Was hat sich getan, was ist zu erwarten?

Damit trainieren Weltmeister: Alexander Hofmann dreht eine Runde am PC

Ein Start aus der Cockpitperspektive...

...und aus der Sicht hinter dem Fahrer

Kommt der Titel von Ascaron zu spät oder gerade recht? Immerhin sind in jüngster Zeit ein paar sehr vielversprechende Bike-Sims am PC aufgetaucht oder stehen kurz vor dem Start: „Redline Racer" für Arcade-Raser, „Motocross Madness" für Off-Road-Verrückte oder „Castrol Honda Superbike W.C." für Realos, um nur einige zu nennen. Was fehlt, ist eine Art „F1 Simulation" für die Hardcore-Simulanten unter den Zweiradfans – und genau diese Lücke will Grand Prix 500ccm schließen. Ungeachtet des Titels wird man die 15 GP-Kurse der kompletten Saison '97 hier in gleich drei Klassen (125ccm, 250ccm und 500ccm) bewältigen dürfen. Darüber hinaus stehen dann vier Teststrecken zur Verfügung, um die vielfältigen Optionen hinsichtlich des Fahrzeug-Setups ausprobieren zu können: Stellung von Brems- und Gashebel, Federwege, Drehzahl oder Motorleistung, nichts muß den Programmvorgaben überlassen bleiben. Diese Detailtreue setzt sich beim Design der Strecken nahtlos fort. Der Wiedererkennungswert ist also extrem hoch, wenn drei unterschiedlich positionierte Kameras die Läufe einfangen. Daß hier auch bei Wind, Wetter, Regen und Nebel gefahren wird, versteht sich damit quasi von selbst.

Die akkurateste Simulation, seit es Motorradrennen gibt

Um Neulinge nicht komplett zu verschrecken, wird es drei Schwierigkeitsgrade nebst Fahrhilfen wie Schaltautomatik, Brems- und Lenkunterstützung geben. Das scheint um so wichtiger, als die Entwickler eng mit den Profis der „Racing Factory" zusammenarbeiten. Für alle, denen der Name nichts sagt: Der Rennstall um den erst 18jährigen Alexander Hofmann konnte auf dem Nürburgring im August nach nur acht von zehn Läufen die Deutsche Meisterschaft in der 250ccm Klasse auf Honda RS für sich entscheiden. Da er von Ascaron gesponsert wird, hatte man uns Schreiberlinge als Augenzeugen zu diesem Event eingeladen.

Die Exklusiv-Demo

...finden Sie **auf der Begleit-CD der kommenden Ausgabe**. Sie wird derzeit bei Ascaron eigens für PC JOKER HEFT & SPIEL erstellt, damit sich unsere Leser in vier Wochen zusammen mit dem Test ein genaues Bild des Spiels machen können. Freuen Sie sich also auf einen Ausritt über den Nürburgring – wo das Joker-Logo auf einer Brücke prangen wird.

Eine Legende am Rande des Nürburgrings: das Dorinthotel

Dank Unterstützung für alle gängigen 3D-Beschleuniger sind Effekte wie Lensflares kein Thema

Im Replaymodus kann jeder Lauf nochmals aus den verschiedensten Perspektiven betrachtet werden

Bei der Gelegenheit durften wir uns auch gleich von den Qualitäten einer nahezu fertigen Version überzeugen: Das Cockpitdesign wurde überarbeitet und um eine dynamische Perspektive bereichert. So sieht man beim Beschleunigen auf das Vorderrad, etwa wenn die Maschine zum Wheelie hochsteigt. Bei Fahrten über lange Geraden legt sich der Pilot hinter der Cockpitverglasung in den Windschatten, während sein Oberkörper beim Anbremsen vor Kurven wieder nach oben kommt – realistischer geht's kaum. Das gilt auch für das heftige Schlingern des Motorrads bei zu harten Bremsmanövern, die Vertikalbewegung auf Bodenwellen und dramatisch in Szene gesetzte Stürze. Und wie es aussieht, sind auch die Steuerung (Stick, Pad oder Tastatur) und der Sound ganz State of the Art.

Von den eben beschriebenen Animationen werden rund 100 Originalfahrer ebenso profitieren wie bis zu acht vernetzte Raser. Ob Hersteller und Spiel von einem Joker-Hit profitieren, muß dennoch erst ein Test in der kommenden Ausgabe beweisen. Wie gesagt, sieht es aber ganz danach aus... (maz)

Grand Prix 500ccm

HERSTELLER:	Ascaron
GENRE:	Motorradsimulation
ERSCHEINT:	Oktober 1998

SEVEN KINGDOMS
ANCIENT ADVERSARIES

"Das Echtzeit-Strategiespiel des Jahres"
(Power Play 2/98)

jetzt mit 10 Völkern, vielen Erweiterungen und neuen Extras!

Seven Kingdoms™ erhielt folgende Auszeichnungen:

GP AWARD

Für PC CD-ROM

INTERACTIVE MAGIC

Demo und Infos unter www.imagicgames.de

Produktinfo 042

UBI SOFT GI

Speed Busters

In Frankreich starten noch dieses Jahr zwei anarchistische 3D-Rennen: Ab Dezember zeigt man im spielbaren Pendant zum Movie „Auf dem Highway ist die Hölle los" der Polizei den Auspuff seines hubraumstarken US-Boliden.

Im Vorabmuster noch nicht vorhanden, für die Endversion aber versprochen: ein virtuelles Cockpit

Ein Towncar auf Berg- und Talfahrt

„Speed Busters, das ist Motorpower, Adrenalin, Tempo und harte Rockmusik!"
(Yves Guillemot, Geschäftsführer Ubi Soft)

3D-Optik wie eine Postkarte, doch zum Staunen bleibt keine Zeit

Filmzitate als Grafikgags: der Weiße Hai greift an

Was ist die Straßenverkehrsordnung in einem illegalen Rennen? Überflüssig, genau. Wichtiger für eine solche Tour de Force durch die USA sind schnittige Roadster, rasante Supersportwagen und fidele Streetrods. Bei letzteren handelt es sich um gnadenlos aufgemotzte Klassiker wie den Mercedes Flügeltürer oder das Lincoln Towncar – in den Staaten eine Alltäglichkeit, hierzulande wohl eher was für wahre Individualisten.

Wenn die Verwandtschaft der Automobile zu ihren realen Vorbildern rein optischer Natur ist, dann weil die tatsächlichen Typenbezeichnungen mangels Lizenz außen vor bleiben mußten. Beim Regelwerk der hiesigen Rennen irgendwie verständlich: Neben dem konventionell per Zielflagge ermittelten Sieger wird auf den sechs Rundkursen auch derjenige Pilot gewinnen, der die meisten Strafmandate einfährt – für jeden Stundenkilometer mehr am Polizeiradar wandert Bargeld auf das Konto! Die Prämie münzt der Tuningshop dann in Breitreifen, geschmiedete Kolben oder andere leistungssteigernde Maßnahmen um. Siegfahrer dürfen außerdem am Bonusparcours exklusive Superkarossen probefahren. Bruchpiloten dagegen werden von Ordnungshütern eingeholt und zahlen Strafe. Was ihnen an Kohle übrigbleibt, dürfte für die Reparatur der vielleicht nur verschrammten, nach einem Überschlag aber auch schon mal übel verbeulten Karosserie draufgehen.

Entsprechend stark duftete bereits unser Vorabmuster nach dem Benzin im Blut der Programmierer. Gefühlvolle Drifts waren kein Problem, gut getimte Rempeleien auch nicht. Das Brummen der Motoren ist bis ins letzte Dezibel ausgelotet, und die Grafik realitätsnah. So wippt das Chassis bei Spurwechseln am Las Vegas-Highway oder in den flotten Kurven des Colorado Canons richtig mit. Darüber hinaus werden nur temporär offenstehende Abkürzungen und optische Gags aus Movies der 60er und 70er Jahre die Motivationsgeister wachhalten. Sogar, wenn sich im Multiplayermodus bis zu sechs Pistenrowdys bekriegen, beißt dann mal eben der Weiße Hai ein Stück vom Steg ab, oder es trampelt Godzilla durch die Wolkenkratzer. (rl)

Speed Busters

HERSTELLER:	Ubi Soft
GENRE:	Rowdy-Rennen
ERSCHEINT:	Dezember 1998

BT VOLLGAS

S.C.A.R.S.

Illegale Rennen links, ein inoffizieller Nachfolger rechts: Für diese abgedrehte Hatz hat UBI Soft an Bullfrogs „Hi Octane" Maß genommen – auch hier pumpt man seine Gegner in die Pampa; Vorfahrt haben die besseren Waffen.

Von „Wipeout 2097" bis „Plane Crazy" sind in letzter Zeit viele Versuche gescheitert, bewaffnete Fiktiv-Vehikel mit einer Extraportion Spaß am Gas zu kreuzen. Mal lag's an zu schwacher Motivation für Solospieler, dann wieder am Handling. Daß es geht, hat Bullfrog bereits anno 1995 bewiesen; jetzt soll es auch UBI Soft und Vivid Image gelingen.

Ungleich dem der Ochsenfrösche ist der hiesige Fuhrpark zwar nicht flugtauglich, doch das Fahrgefühl auf den neun abwechslungsreichen Strecken scheint ähnlich: In breiten Canons nimmt man im Kampf um Positionen den Blechkontakt gerne in Kauf, während am Weg installierte Extras den Sammlern Vorteile unter den Jägern versprechen. Da gibt es Minen mit Zeitzünder, Wurfmagneten, zielsuchende Raketen und sechs weitere Fundstücke der hilfreichen Art.

Nicht zu vergessen, das an sich schon vertrackte Kursdesign mit Brücken, Tunnels, Abkürzungen, Katapulten, Stoppern und Energiebarrieren, die umkurvt oder überhüpft werden.

Das Titelkürzel steht für „Super Computer Animal Racing Simulation", was frei übersetzt etwa „Tierische Rennsim" bedeutet und auf den skurrilen Look der neun verfügbaren Offroader anspielt. So gibt es u.a. ein Gefährt von wahrlich elefantöser Robustheit und einen wendigen „Hai". Packt man ihnen zumindest einen P133 nebst 3D-Turbo unter die Haube, ziehen die Vehikel schicke Kondensstreifen hinter sich her, rasen durch knallbuntes Gelände oder zerbersten in grandiosen Explosionen. Für optischen Individualismus der Strecken bürgen etwa ein gut ausgeleuchtetes Neon City, im Dunst verborgene Aztekentempel oder Schneefälle im Skigebiet. Dazu kommen Fahrten bei Sonnenschein und Regen, in der Dämmerung oder am spiegelverkehrten Kurs.

Last, not least sei auch der Replayrekorder erwähnt, mit dem sich die Positionskämpfe nachbetrachten lassen. Daß sie spannend werden, dafür stehen mitlernende Computergegner, die bereits in unserem Vorabmuster überraschend clever agiert haben. Ganz zum Schluß noch ein Lob für den vielleicht coolsten Sound der Rennspielgeschichte: Die Motoren röhren, daß die Boxen krachen! (rl)

3D voll okay: polierte Chassis, blendende Lichteffekte und prächtige Explosionen

Via Splitscreen und Netzwerkmodus sind bis zu acht Piloten an vier Rechnern gleichzeitig zugelassen

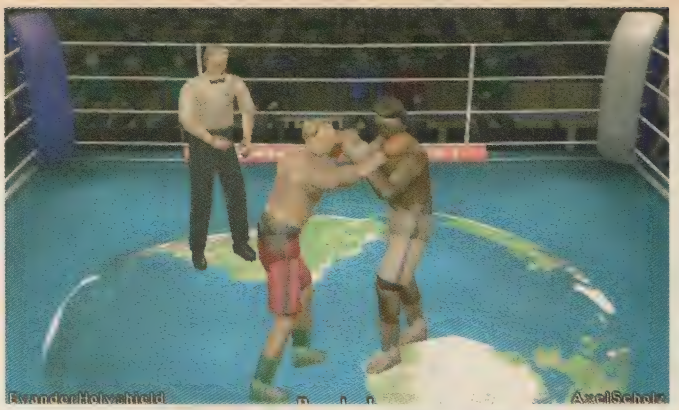
„S.C.A.R.S. hat die eindrucksvollste 3D-Engine, die es derzeit gibt!"
(Mev Dinc, Entwicklungsleiter)

Wer hoch fährt, kann tief fallen...

Energiebarrieren und Sammelextras sind der Stoff, aus dem hier packende Rennen sind

1 S.C.A.R.S.

HERSTELLER:	Vivid Image/Ubi Soft
GENRE:	3D-Rennen
ERSCHEINT:	Oktober 1998



Während 14 Kameras die Fights zeigen, kann der Spieler durch Zurufe und in den Pausen Einfluß auf deren Ausgänge nehmen

SPORTS TV: BOXING!

Mit der Reihe „TV Sports" setzte Cinemaware in den 80er Jahren Grafikmaßstäbe. Unter ähnlichem Titel soll dies nun auch den Berlinern von Silver Style Entertainment gelingen: Als erstes boxt man sich durch...

Boxpromotion komplex: Sogar komplette Ernährungspläne dürfen erstellt werden

Aus gleichem Hause (und von unserer Cover-CD 9/97) kennt man „Der Produzent" – kein Wunder, wenn auch hier wieder Management im Vordergrund steht: Als Nachwuchspromoter wird man sich zunächst in einem großen Infotainmentteil über das Regelwerk des Boxsports und seine Legenden informieren, dann stehen nicht weniger als sechs Spielziele zur Wahl.

Da kann etwa ein Star gecoacht werden, man arbeitet auf den Weltmeistertitel hin oder beschränkt sein Engagement auf fünf bis 25 Jahre. Am interessantesten für bis zu vier Manager vor einem Rechner dürfte der Modus sein, wo man als erster 50 Millionen Dollar in der Tasche haben muß. Für Solisten mag sich hingegen das „Rollenspiel" mit Texteinblendungen und Adventureelementen aus der Ich-Perspektive anbieten. So oder so darf man seinen Haudrauf aus satten 14 Attributen wie Schnelligkeit und Stehvermögen zusammenbasteln. Bis zu drei solcher Digi-Tysons haben im Boxstall Platz.

Um das große Geld zu machen, wird man Büros, Trainingshallen sowie auch einen Sicherheitsdienst anmieten können. Verhandlungen mit Banken und Besuche im Wettbüro gehören ebenfalls zum ein wenig anrüchigen Geschäft – genau wie Doping oder Bestechen der Schiedsrichter. Die eigentliche Herausforderung liegt aber natürlich in Training und ärztlicher Betreuung seiner Schützlinge sowie der Organisation der Wettkämpfe. Die Fights bekommt man dann in ansehnlichen 3D-Sequenzen aus 14 Kamerawinkeln zu sehen. Wer dabei mit der Leistung seines Mannes im Ring nicht zufrieden ist, kann es mit aufmunternden Zurufen versuchen.

Digitale Trainingshalle für Don King

Damit die Rechnung aus präsentablem Schick (liebevoll animierter Grafik, viel Sprachausgabe) und inhaltlicher Komplexität auch aufgeht, wird man dem Programm zahlreiche Vorgaben machen und jederzeit auf eine Online-Hilfe zurückgreifen können. Das soll ab nächstem Jahr übrigens auch für den Fußball gelten. Doch bis zur nächsten Ausgabe boxen sich unsere Tester erst mal hier durch. (maz)

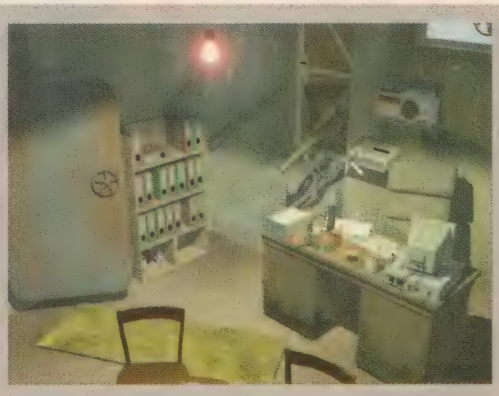
Sports TV: Boxing!

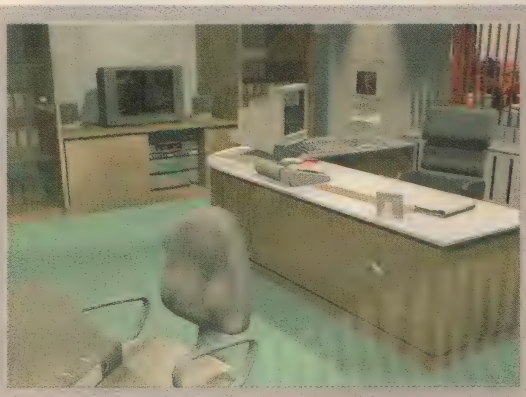
HERSTELLER:	Silver Style Entertainment
GENRE:	Managementsimulation
ERSCHEINT:	Oktober 1998

Siehe auch Begleit-CD

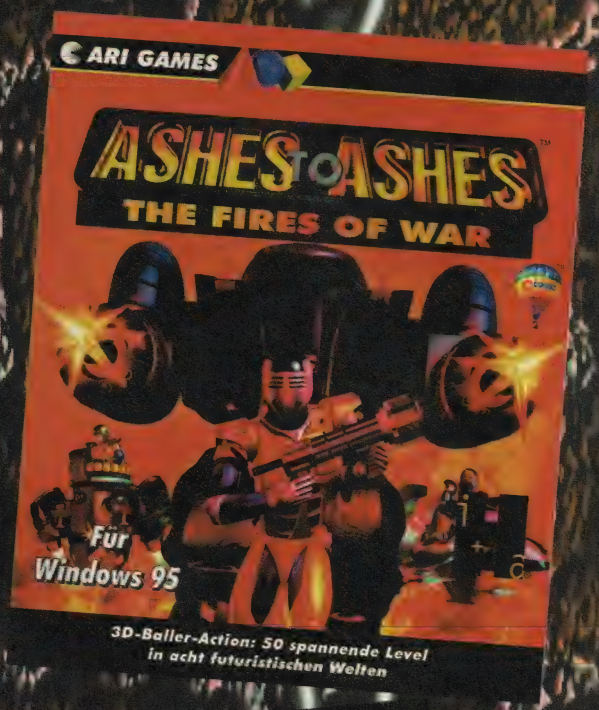
Sichtbare Erfolge

...sollen den Spieler motivieren. Je nach Finanzlage wird man während seiner Karriere vor **bis zu fünf wechselnden Grafiksets** sitzen: Links das Büro eines blutigen Neulings im Gewerbe, daneben das eines Boxpromoters in der Don-King-Klasse.





Coole Spiele für heiße Tage!



3D-Baller-Action: 50 spannende Level in acht futuristischen Welten

PURE ACTION IN DEN TIEFEN DES WELTRAUMS!

GUIMO - DAS BEDEUTET ATEMBERAUBENDEN SPIELSPASS UND EIN ECHTES ACTION-FEUERWERK!

DAS PACKENDE ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL MIT BEEINDRUCKENDER RENDER-GRAFIK

Jeder TOP-Titel für unverbindliche

DM 49,95

Besuchen Sie uns!
HANNOVER 26.8.-30.8.1998
CeBIT HOME
Halle 3, Stand C14

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13
47877 Willich
Telefon: 0 21 54/94 76-0
Telefax: 0 21 54/94 76 42

Informationen im Internet: http://www.ari-data.de

Knights and Merchants

Den Thron der klassischen Aufbaustrategie teilten sich bisher Blue Bytes „Siedler" und „Anno 1602" von Sunflowers. Jetzt wird es eng am Stuhl: Das Erstlingswerk von Joymania legt noch tolle Echtzeitschlachten obendrauf!

Die Wurzeln

...der Newcomer gründen in Mülheim, genauer gesagt bei Blue Byte: Wenn zwei ehemalige Blaubeißer „fremdgehen", dann liegt ein mittelalterliches Wirtschaftssystem ja förmlich in der Luft. Das dynamische Duo hat sich einige Gedanken über den phänomenalen Erfolg der „Siedler" gemacht und präsentiert nun eigene Ritter und Händler (die deutsche Übersetzung des Titels), deren Weg zum Sieg auch, aber eben nicht nur über eine funktionierende Infrastruktur führt.
Als geschichtliches Unterfutter dient ein von meuternden Fürsten zerschlagenes Fantasyreich. Die Renegaten haben den Monarchen mitsamt seinen Getreuen in die letzte Ecke der Übersichtskarte gescheucht. Von dort aus soll nun der Spieler als Oberbefehlshaber seiner Majestät das Land in 20 Missionen wieder der Krone zuführen.

Auf der Übersichtskarte ist die Wiedervereinigung des Königreiches in 20 Missionen vorgezeichnet: Von links unten nach rechts oben führt der Weg zur Festung des Endgegners

Eine voll ausgebaute Siedlung kann 25 Gebäudetypen umfassen, darunter Wirtshäuser, Schweinefarmen und Windmühlen

Insgesamt 13 Berufe werden in der Schule gelehrt: vom einfachen Transporteur über Bauarbeiter bis hin zum Schreiner und Waffenschmied in Personalunion

Planen wie ein Architekt

In einem kurzen Briefing werden die Hintergründe des jeweiligen Einsatzes erläutert, dann geht es los. Interessanterweise ist hier Bildung des Bürgers erste Pflicht, weshalb auf der scrollenden und bis zur Erkundung geschwärzten Iso-Karte zunächst eine Schule errichtet wird. Dort lassen sich innerhalb der verfügbaren Goldreserven bis zu fünf Leutchen gleichzeitig ausbilden. Neben den unerläßlichen Bauarbeitern und Transporteuren stehen elf weitere Handwerksberufe zur Wahl. Einigen der Facharbeiter kommen dabei Doppel- oder sogar Dreifachfunktionen zu: Der Schreiner hobelt nicht nur Bretter im Sägewerk, sondern zimmert auch Äxte und Bögen in der Waffenfabrik oder fertigt Lederrüstungen und Holzschilde. Der Bauer sorgt entweder für Getreide oder Wein, der Metzger liefert Würste oder gerbt Felle.
Da alle Untertanen auch mal eine anständige Mahlzeit wollen, steht als nächstes ein Wirtshaus auf dem Programm. Um dessen Speisekammer zu füllen, müssen jetzt Schweinefarmen, Bauernhäuser und Weingärten angelegt werden – als direkte Folge davon wiederum auch Metzgereien, Windmühlen und Bäckerstuben. Praktischerweise beteiligen sich an der Fertigstellung der insgesamt 25 Gebäude alle gerade verfügbaren Maurer, wodurch das Richtfest meist nicht lange auf sich warten läßt. Und damit die Waren auch Abnehmer finden, ist das Städtchen natürlich mit einem durchdachten Wegesystem zu vernetzen.

Taktieren wie ein Feldherr

Da es hier auch um Schlachten geht, muß baldmöglichst eine Rüstungsindustrie her. Mit Kohle- und Erzmine im Rücken, liefert eine Gießerei das Eisen, aus dem Werkstätten dann Waffen (Schwerter, Piken, Äxte, Bogen usw.) sowie Schilde und Rüstungen fertigen. Insgesamt können so neun Waffengattungen ausgerüstet werden, angefangen beim axt- und schwertschwingenden Milizsoldaten über Bogen- und Armbrustschützen bis hin zu gepanzerten Spähern und Rittern zu Pferde.
Kommt es schließlich zum Kampf mit einem der bis zu drei Computergegner, kriegt man es in aller Regel mit einer Übermacht zu tun – noch dazu mit einer taktisch schlau agierenden: Wer etwa einem vorpreschenden Schwertschwinger seine ganze Armee entgegenschickt, kann leicht in einen verheerenden Pfeilhagel geraten. Überhaupt sind Blickrichtung und Marschordnung hier (über-)lebenswichtig. Armbrust- und Bogenschützen mögen eine große Reichweite haben, verfügen aber über schwache Nahkampftechnik und miserable Panzerung – ab mit ihnen ins zweite Glied. Gegen anstürmende Reiter empfehlen sich Pikenträger, dem einfachen Fußvolk wirft man dagegen vorzugsweise Schwertkämpfer und Axtkrieger entgegen.
Die Steuerung via Maus ist dabei völlig unkompliziert und kommt ohne Zugrahmen aus. Die Kämpen lassen sich per eingeblendeter Iconleiste jederzeit gruppieren, trennen, drehen und zum Angriff bzw. Sturmlauf auf den Feind animieren. Damit die Mannen während der Schlacht nicht dem Hungertod erliegen (zu erkennen am rapide sinkenden Energiebalken), darf die Feldverpflegung per Eilboten nicht vergessen werden. Wer ob der packenden Gemetzel am liebsten den Aufbauteil vergessen würde, darf dies dagegen in einem halben Dutzend Szenarien tun.

Schmucke Standgrafiken und Zwischensequenzen aus der Renderwerkstatt erzählen die Story um die Rückeroberung des Königreiches weiter

Taktische Fehler bei der Truppenaufstellung können fatale Folgen haben: Hier fallen unsere Axtkämpfer gerade einem Pfeilhagel zum Opfer

Ein halbes Dutzend Szenarien verzichtet auf Städtebau, hier soll man den Feind mit einer Handvoll Soldaten niedermachen

Ganz persönlich

Trille

...konnte ich mich dem hübsch animierten Gewusel auf Jacks Monitor kaum entziehen. Was auf den ersten Blick wie ein beliebiger „Siedler"-Klon aussah, entpuppte sich bei nächtlichen Testspielen als Mischung, die auch im zweiten und dritten Durchgang noch Spaß macht: Ein derart ausgefuchstes Kampfsystem gab es noch in keinem Aufbaustrategical! Also packende Schlachten im Stil meines Taktikfavoriten „Dark Omen" auf der einen, suchterzeugendes „Sim City" im Fantasylook auf der anderen Seite – macht unter dem Strich einen echten Freizeitkiller!

Nackte Zahlen

* 20 aufeinanderfolgende Missionen
* 13 verschiedene Berufe
* 25 unterschiedliche Gebäude
* 9 Waffengattungen
* 17 Musikstücke

„Für die erste Missi-on-CD denken wir über Fantasy-Gestalten wie Drachen nach – naja, ein paar orientalische Meuchelmörder werden auf alle Fälle herausspringen!"

(Grafiker und Joymania-Gründer Adam Sprys)

Auge und Ohr

Daß die Story von gerenderten Standbildern und Zwischensequenzen weitererzählt wird, ist nett, aber nicht eben neu. Andererseits ist Knights and Merchants quasi das Spiel der offenen Türe: Waren erscheinen nicht wie von Geisterhand, statt dessen kann man die kleinen Bewohner dabei beobachten, wie sie in ihren Werkstätten hämmern, sägen, schmieden oder backen. Die Gebäudegrafiken sind zudem so detailliert, daß sich der aktuelle Lagerbestand direkt schneller ablesen läßt als über die aufrufbare Mini-Statistik – hängen im Wirtshaus nur Salamis an den Wänden, essen die jeweiligen Bewohner auch nur Wurst; gibt es nur Wein, wird eben fröhlich gezecht. Auch das Terrain ändert durch den Abbau von Kohle, Erz und Gold sein Aussehen. Der Spieler erkennt das drohende Versiegen eines Rohstoffes also rechtzeitig.
Zum guten Ton gehören hier 17 frei wählbare Musikstücke, außerdem wird fast jede Aktion auf dem Bildschirm von einem passenden Effekt begleitet: Wenn der Bauer zischend das Korn mäht oder ein Schütze knirschend seine Armbrust spannt, wähnt man sich mitten im Geschehen. An militärische Rückmeldungen wurde ebenfalls gedacht, während Zivilisten immerhin freundlich grüßen.

Detaillierte Gebäudegrafiken mit Nutzwert: Hängen im Wirtshaus nur Salamis, ist auch bloß Wurst vorrätig

„Auch wenn eine Aufgabe unlösbar scheint, es gibt immer ein Konzept!"

(Programmierer und Joymania-Gründer Peter Ohlmann)

Der Abbau von Rohstoffen, wie z. B. Granit, verändert das Terrain sichtbar

Die Bilanz

...ist durchweg positiv: Knights and Merchants ist die geniale Fusion aus Aufbaustrategie im Stil der „Siedler" mit Echtzeitschlachten à la „Dark Omen". Natürlich lassen auch die hiesigen Wuselmännchen noch Raum für Verbesserungen; beispielsweise fehlt die Darstellung erzielter Erträge in Form eines Diagramms oder Ähnlichem. Doch angesichts der Qualitäten dieses erstaunlichen Firmendebüts im Vertrieb von Topware ist so was wirklich bloß Makulatur. (rf)

Eine Autosave-Funktion im Fünfminutentakt bügelt grobe Fehler wie diesen übereilten Angriff wieder aus

Knights and Merchants
(Joymania/Topware)

Kultverdächtiger Mix aus Aufbaustrategie und Echtzeitschlachten

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

86%

Grafik	78%
Sound	81%
Steuerung	85%
Motivation	89%

Datenträger	1 CD, 50 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 24 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (800 x 600 bis 1024 x 768 Pixel)
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 6 per Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.joymania.com

3Dfx
SPEARHEAD
A-21
Nix
für müslifressende
Peacemaker!*
*für die Anderen ab Oktober auf
PC CD-ROM erhältlich.
Natürlich komplett in Deutsch.
www.imagicgames.de
MAK
Zombie
Smacker
VIDEO TECHNOLOGY
INTERACTIVE
MAGIC
Produktinfo 021

URBAN ASSAULT

Seit 1994 arbeitete man bei Terratools in Berlin an diesem Mix aus Action und Strategie. Spätestens als 1996 Microsoft das Projekt unter seine Fittiche nahm, war klar: Was da unter dem Arbeitstitel „Your personal Amok" heranreift, ist kein Allerweltsspiel.

General und Frontkämpfer in Personalunion: hier im Dogfight mit feindlichen Jägern

Transparente Explosionen und umherfliegende Trümmerteile sind grafische Highlights von Urban Assault

Um 2099, Endzeitdämmerung: Die Ozonschicht ist dünn geworden, ungehindert verkocht die Sonne das Meer zu einer stinkenden Suppe aus Plankton und Algen. Was der Mensch gegen die globale Verwüstung tun kann, bleibt trotz fortschrittlicher Technologien Flickwerk – insbesondere, da man in den durch Teleporter vernetzten Kuppelstädten der Zukunft zwar bereits Plasma-Umformung beherrscht, allerdings nur zu kriegerischen Zwecken einsetzt. Im Kampf um die letzten Ressourcen scheint den verfeindeten Machtblöcken jedes Mittel recht, und zu allem Überfluß versuchen die außerirdischen Mykonians, mit ihren Parasitenwaffen der Erde die letzte Energie zu entziehen.

Als fünfte Partei tritt nun der Spieler auf den Plan. Als Anführer einer Widerstandsgruppe ist er auf chirurgischem Wege mit einem Zentralcomputer (der sogenannten Host-Station) vernetzt und wird direkt auf die Schlachtfelder gebeamt. Dort kann er mit Hilfe der Plasma-Umformung gleichsam aus dem Nichts Truppen erschaffen, ohne erst Fabrikationsanlagen bemühen zu müssen: Einfach die gewünschte Einheit von der Produktionsliste auswählen, schon reproduziert sie jeder Mausklick umgehend im 3D-Terrain.

Die Grenze des Machbaren bestimmen der aktuelle Technologielevel (abhängig von den eroberten Upgrades) sowie der vorhandene Energievorrat. Letzterer läßt sich durch den Bau von neuen oder die Eroberung feindlicher Kraftwerke wieder auffrischen. Der Schöpfungsakt kann zwar stets nur vom gegenwärtigen Standort der Host-Station ausgehen, doch kann sich diese ja überall auf der Karte neu materialisieren. Was schließlich die Formation der Kampfverbände angeht, so zieht die Maus in gewohnter C&C-Manier ihre (Gruppen-) Rahmen.

Echtzeitstrategie für Wagemutige: Steuern Sie Ihre Kampfvehikel selbst!

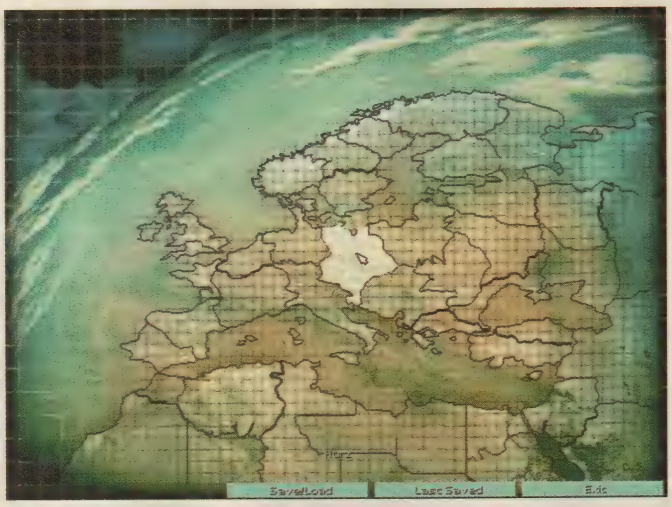
Im Unterschied zu herkömmlicher Echtzeitstrategie bleiben die Schlachten bei Urban Assault aber nicht dem „unbekannten Soldaten" allein überlassen. Per Doppelklick darf das Cockpit jeder beliebigen Kampfeinheit geentert werden, um den 35 verschiedenen Truppenteilen der feindlichen Mächte persönlich gegenüberzutreten. Gerade noch als Richtschütze an der Flak oder einer mobilen Raketenbasis, im nächsten Moment Jägerpilot im Dogfight mit Bandits – 15 recht unterschiedliche Vehikel kann man in Sekundenschnelle übernehmen. Die Steuerung der diversen Gefährte erweist sich freilich als gewöhnungsbedürftig. Wer elegant zwischen den Kampfstationen wechseln und dabei auch noch Erfolge verbuchen will, muß schon etwas Einübungszeit investieren.

Da sich hier von Beginn an eine große Zahl an Einheiten produzieren läßt, ist auch die Übersicht eine Frage des Trainings. Geht sie einmal verloren, liegt es aber gewiß nicht an der größenvariablen und zoombaren Karte, die sich transparent über das 3D-Terrain legen läßt. Noch weniger dürfte es am simplen Ressour-

Helikopter wie der Dragonfly steuern sich mit zunehmender Größe und Feuerkraft immer schwerfälliger

Im Gewimmel der Einheiten kann der Überblick leicht verloren gehen – eine Hilfe ist der Einheiten-Manager

Die transparente Übersichtskarte kann gezoomt und frei über dem Schlachtfeld plaziert werden



Über 30 Missionen offeriert die Kampagne, es müssen jedoch nicht alle gespielt werden

cenmanagement liegen, denn wer immer genügend Powerstations besetzt hält, sollte keine Versorgungsprobleme bekommen. Eher störend sind die zu ähnlich strukturierten Missionen der Kampagne: Technische Upgrades aufspüren, Schlüsselsektoren besetzen, Jumpgate finden und ab zum Debriefing, wo in einer umfangreichen Statistik abgerechnet wird.

Die auf das Wesentliche reduzierte Grafik mögen spitze Zungen auch als kubistisch oder gar monoton bezeichnen. Fakt ist jedoch, daß komplexe Texturen bei so vielen bewegten, in Echtzeit berechneten Objekten das Tempo auch bei Verwendung eines 3D-Beschleunigers wohl unzumutbar ausgebremst hätten. Und als Kompromiß aus Spielbarkeit und effektreicher Atmosphäre (transparente Explosionen usw.) ist die Optik durchaus okay – da mögen die gerenderten Briefings ruhig ein wenig pixelig wirken. Denn nicht zuletzt auch die unheilschwangere Soundkulisse aus Sprachfetzen, Schlachtenlärm und sporadischen Baßläufen paßt hervorragend zum Szenario. (mt).

Ganz persönlich

Trille

Zu Beginn krankt Urban Assault am etwas unzugänglichen Interface. Doch als ich mich mit der Steuerung angefreundet hatte, sorgte die strategische Action aus der Ego-Perspektive für Adrenalinschübe satt: Da surren die Rotoren und röhren die Panzer; ich wähnte mich wahrhaft mittendrin statt nur dabei. Für taktische Winkelzüge blieb indessen kaum Spielraum, schon wegen der viel zu vielen über die Karte wuselnden Symbole. Egal, denn bis auf „Uprising" und „Battlezone" hat ja noch kein anderes Echtzeitstrategical den Spieler selbst ans Steuer gelassen.

Urban Assault
(Microsoft)

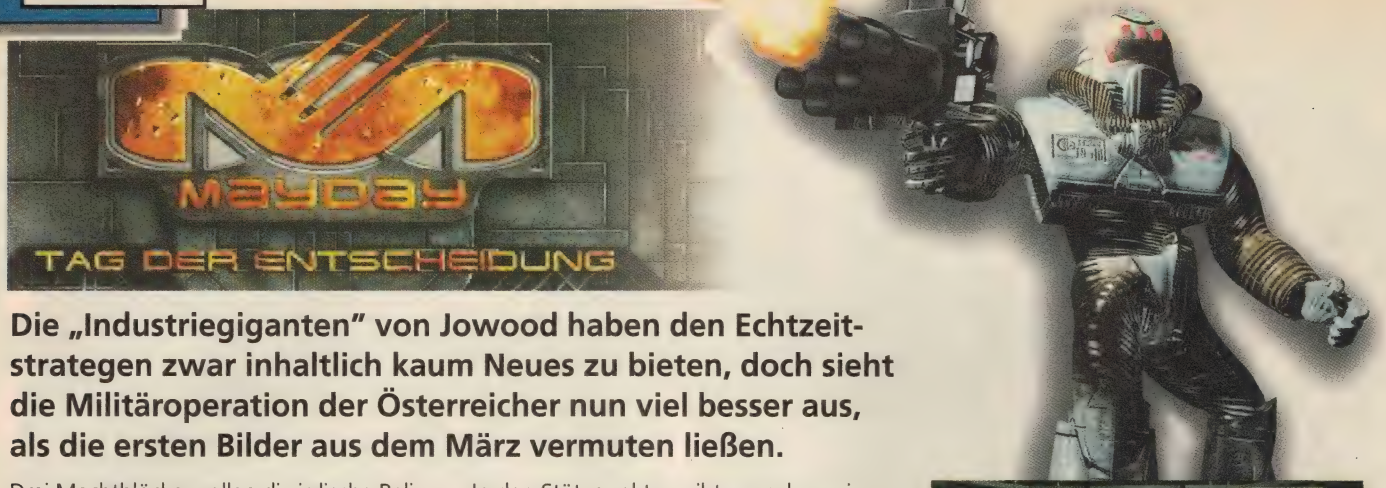
3D-Echtzeitstrategie mit Eingreifoption – oder umgekehrt...

USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

77%

Grafik	75%
Sound	84%
Steuerung	70%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, 15, 60 oder 320 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA (512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel), Direct3D-Beschleuniger werden unterstützt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 4 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.microsoft.com

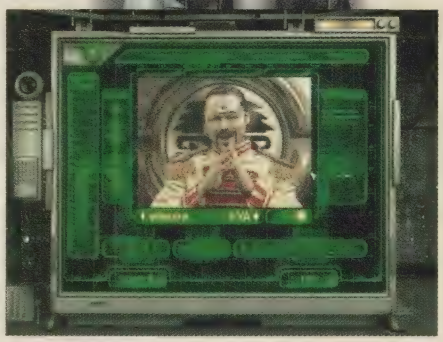


Die „Industriegiganten" von Jowood haben den Echtzeitstrategen zwar inhaltlich kaum Neues zu bieten, doch sieht die Militäroperation der Österreicher nun viel besser aus, als die ersten Bilder aus dem März vermuten ließen.

Drei Machtblöcke wollen die irdische Politik im Jahr 2051 bestimmen: das pseudodemokratische Amerika (UCA), das totalitäre Asien (ASF) und der fanatische Südblock (SBL). Für jede Partei gibt es eine Solokampagne mit 13 Missionen. Da müssen Basen eingenommen oder zerstört, Gefangene befreit, Prototypen geklaut oder Stellungen gehalten werden – und oft tritt man gegen zwei Feinde gleichzeitig an. Zu Beginn jeder Mission betritt der gerenderte PC-General sein Kampfterminal, von wo aus er sich um die Erforschung neuer Einheiten, Spionage und die Schlachten selbst kümmert. Videobriefings mit echten Schauspielern und deutscher Sprachausgabe sorgen dabei für Atmosphäre, auch die Szenarien sind gut gewählt. Auf der zunächst abgedunkelten Karte bewegt man seine Truppen dann in gewohnter Echtzeitmanier einzeln oder per Zugrahmen. Dabei wirkt sich das Terrain sowohl auf Tempo als auch auf Sicht- und Reichweite der Einheiten aus.

Strategischer Tiefgang aus Österreich

In den Stützpunkten gibt es sechs vorinstallierte Gebäudetypen wie HQ, Fabriken oder Radar- bzw. Teleportstationen. Es werden bis zu 10 verschiedene Droiden, 15 Bodenvehikel, 7 Artilleriegeschütze, 6 Hubschrauber und 3 Boote in die Schlacht geworfen, wobei Extras wie Granaten, Minen, Schilde usw. dem Gegner einheizen. Die Einheiten können auf Angriff oder Bewachung eingeschworen werden und gewinnen im Kampf an Erfahrung. Reparaturen sind ebenso möglich wie das Recycling von Wracks.
Die Iso-Sicht bietet SVGA-Landschaften in drei Auflösungen und 65.000 Farben; Infos über Truppen sowie eine Übersichtskarte sind zuschaltbar. Angenehme Hintergrundmusik, gelungene Kommentare und eine feine Maussteuerung mit Waypoints und Hotkeys machen Mayday trotz des ausgelutschten Konzepts zu einer empfehlenswerten Anschaffung. Insbesondere für Multiplayer, die 20 Szenarien für Netzwerkschlachten vorfinden. (js/rf)



Am Terminal erfährt man per Video von seinem Auftrag

Bei 640 x 480 Pixel muß man häufig scrollen, um seine Truppen im Blick zu behalten

Nach dem Kampf bleiben rauchende Wracks zurück, die recycelt werden können (800 x 600)

Diese Radarstation muß vernichtet werden, doch es dauert, bis die Panzer sich durchgekämpft haben (1024 x 768)

Mayday
(Jowood/Infogrames)

Solide SF-Echtzeitstrategie aus Österreich

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

76%

Grafik	70%
Sound	76%
Steuerung	78%
Motivation	75%

Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P133 mit 32 MB RAM und Win 95/98/NT
Grafik	SVGA (640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768 Pixel), 65.000 Farben, DirectX 5.2 anbei
Sound	alle von Windows unterstützten 16 Bit-Karten
Eingabe	Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler (nur) über ein lokales Netz
Online-Info	http://www.infogrames.de

SIERRA

ANZEIGE

Echtzeitstrategie nach klassischem Muster

Weil Gutes sich meist nur im Detail verbessern läßt, ist das neue Spielprinzip noch ganz das alte: Wie bei „Warcraft 2" und ähnlichen Titeln muß man zu Beginn jeder Mission sein Lager ausbauen und die darin umherwuselnden Truppen verstärken. Auf Mausbefehl (rechtes Ohr markiert Einheiten und Gebäude, das linke f[illegible] tionen aus), Hotkey-Order oder Icon-Klick h[illegible] jeweiligen Untertanen Mineralien und E[illegible]ie beiden einzigen Grundstoffe für Kasern[illegible]abriken aus denen dann schwerere Einheit[illegible]rgehe[illegible] kämpfende Truppe läßt sich durch[illegible] Upgrad[illegible] Zusatzwerkstätten zu wahren Eli[illegible]iten aufblasen. Anschließend verdonnert man s[illegible] gewohnt, Mann für Mann oder in umrahmten [illegible]n zu Patrouille, Arbeit oder Angriff. Neuerdings [illegible]e Einheit aber schon während der Produktio[illegible]nen Einsatzort auf der zunächst abgedunkelten [illegible] Kriegsnebel get[illegible]ten Iso-Karte beordert werden[illegible] Auf welcher Seite man auch k[illegible]die CPU-Ge[illegible] agieren stets recht clever und s[illegible]allerlei ta[illegible] Manövern ver[illegible] Kamik[illegible]iffen etwa, aber auch strategischen Rückzü[illegible]nnoch[illegible] die ethnischen [illegible]r- wi[illegible]ile mit sich. So regenerieren sich die organisc[illegible]g-Ge[illegible]ach einem Angriff von selbst, die te[illegible]n Fabriken sind nicht ortsgebunden, und die[illegible] Kämp[illegible]können ihre Schilde an Hyperbatte[illegible]r aufladen.

bis zu [illegible]äude und Truppenteil[illegible]en pro Seite zur Verfügung, darunter i[illegible] Stealthfighter, zergi[illegible]filtrationseinheiten und die Anti-grav-Flug[illegible]räger der Protoss

Praktisches Überbleibsel von Warcraft 2: Vor jede[illegible] ab[illegible]haltbare T[illegible] u[illegible] zur Handhabung e[illegible] gesendet

Schön gerenderte Standbilder und Zwischensequenzen sorgen für die richtige Atmosphäre

[illegible]er, lauter, deutscher

Die Iso-Grafik wurde gegen[illegible]ber der Onlinevariante nochmals aufgepeppt, fällt aber gege[illegible] 3D-Konkurrenten wie etwa „Dark Omen" deutlich ab. Dafür s[illegible]rollt das SVGA-Terrain dank varia[illegible] auch auf kleineren Rechnern ruckfrei und[illegible]nt sogar[illegible] paar Sp[illegible]iale[illegible]kte. So schön die Explosio[illegible]te[illegible] auch[illegible] möglich[illegible] bersich[illegible]chkeit wäre e[illegible] Zoomfu[illegible]ktion noch[illegible]nder[illegible] wes[illegible]. Stat[illegible]essen [illegible]es s[illegible]ufenlos re[illegible]ulie[illegible]are [illegible]sch[illegible]att Begle[illegible]usik, Sound[illegible]d[illegible]ie Rückme[illegible]ungen [illegible]. [illegible]zer in deutscher Sprachausgabe.

Das Fazit fällt damit relativ leicht. Denn zwar [illegible] Blizz[illegible]d das Genre hier keinesfalls neu erfunden, doch das abwechslungsreiche Sp[illegible]design re[illegible]e weitgehend[illegible]s Starcraft ist ganz klar das bes[illegible] „Warc[illegible] – und[illegible]ar der [illegible]mpf gegen die Orks neben [illegible]Command & Conquer [illegible]r unbestrittener Höhepunkt in Sa[illegible]en Echtzeitstrateg[illegible]? (rf)

[illegible]ganz persönlich

Trille

Der [illegible]ein[illegible]ch[illegible]schnelle Blick auf Starcraft hat „[illegible]cht Ze[illegible] gekostet: Bald vermochte mich K[illegible]ege Jack selbst unter Androh[illegible]ung [illegible]roher Gewa[illegible] („Laß mich jetzt endlich fertigtesten, oder ich sag's Richy!") kaum noch von seinem Monitor zu verscheuchen. Jede der drei so unterschiedlichen Rassen wollte mal angespielt sein. Spannende Story, klasse Atmosphäre und immer neue strategische Herausforderungen – die Sucht ließ mich ganze Nächte im Büro verbringen, da die fehlende Zoomfunktion den heimatlichen 14-Zöller mangels Übersicht zur zweiten Wahl machte.

COPIERT was hier! OKTOBER'98

http://www.cinetic.de/joker

© 1998 SIERRA ON-LINE, INC. UND ODER ™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON ODER LIZENZIERT AN SIERRA ON-LINE. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WINDOWS® IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER MICROSOFT CORPORATION. HALF-LIFE WURDE ENTWICKELT VON VALVE-SOFTWARE.

Produktinfo 016

KLINGON HONOR GUARD

Das Universum der Enterprise ist groß, hier finden sich TV-Serien, Kinofilme, Bücher und Computerspiele. Letztere waren bislang aber vorwiegend Adventures, lediglich das mäßige „Star Trek: Generations" hielt die Action-Fahne in den Solarwind. Doch jetzt schickt Microprose die Klingonen in einen famosen 3D-Egoshooter!

Vorgerenderte Videosequenzen und Briefings verknüpfen die 19 Missionen

Viel Feind, viel Ehr': Klingonen, Andorianer, Nausicaaner und deren Haustiere sind die Hauptangreifer

Wer die außerirdische Kriegerrasse auch nur ein bißchen kennt, weiß, daß die Klingonen für feurige 3D-Gefechte geradezu prädestiniert sind. Ihnen fällt hier auch der ganze Starruhm zu, denn Erdlinge wie Kirk, Picard, Sisco oder Janeway müssen draußen bleiben: Anläßlich eines Attentats der Duras-Sippe auf die klingonische Regierung befehden sich Worf & Co. derzeit untereinander…

Chronologisch ist die Handlung im „nächsten Jahrhundert" bzw. bei „Deepspace Nine" angesiedelt, die Wüstlinge des Alls sind also nicht mehr ganz so eindimensional auf den Kampf fixiert wie noch zu Spocks Zeiten. Der Mordversuch am Vorgesetzten muß daher geahndet werden. Diese Aufgabe fällt dem Spieler als einzigem noch einsatzfähigen Mitglied der klingonischen Elite-Einheit zu. Er darf somit hoffen, bei Erfolgen nach und nach die Karriereleiter hinaufzufallen – als Belohnung für den gewonnenen Endkampf wird gar die endgültige Eingliederung in die titelgebende Ehrengarde in Aussicht gestellt.

Vor jeder der 19 Missionen informiert eine gerenderte Videosequenz über Sinn und Zweck des Einsatzes, anschließend geht's ab ins Getümmel. Da werden Sprengladungen an Raumschiffen angebracht, Schmugglernester ausgehoben, Verräter verhaftet und und und. Gelegentlich sind Jobs unter Zeitdruck auszuführen, wobei sich die Story gemäß des Ergebnisses verzweigt. Und damit der Shootout die Bezeichnung Actionadventure verdient, haben die Entwickler ein paar Rätsel

Nicht oft, aber immer öfter: Exkursionen in beeindruckend gestalteten Freigeländen

der Marke „Schalter A öffnet Tür B" untergebracht. Wer dazu Tips benötigt, darf an Kameraterminals ab und an einen Blick in noch nicht erkundete Räume riskieren.

Die Klingonenstadt Tong've, der Gefängnisplanet Rura Penthe, die Raumer der Raubvogelklasse, ja eigentlich alle Szenarien des Spiels sind übersichtlich angelegt. Das fehlende Automapping wird daher kaum je vermißt, langweilige Orientierungsläufe bleiben einem auch so erspart. Nicht jedoch unheimliche Begegnungen der handfesten Art: Mit Messer, Schwert oder Laserkanone bewaffnete Klingonen laufen dem Spieler dutzendweise vor die Knarre, dazu gewehrbeladene Andorianer (die mit den blauen Hörnchen), mit Granaten um sich werfende Nausicaaner oder auch mal eher friedlich gestimmte Ferengi. Zum Kanonenfutter zählen außerdem flinke Spinnen, bissige Klingonenhunde, gewaltige Yetis und die dominianischen Gestaltwandler mit ihrer Fähigkeit, sich durchsichtig zu machen und Blitze abzufeuern.

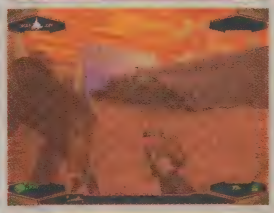
Klingonen unter sich

Mit den richtigen Sammelboni im Gepäck (Fundstücke landen in aller Regel durch schlichtes Darüberlaufen im Inventar) wird freilich auch der Held temporär unsichtbar, erhält frische Lebensgeister oder eine Astronautenkluft, um über die Außenhülle eines Raumschiffs turnen zu können. Dazu gesellen sich acht Extrawaffen; von immerhin sechs davon hat noch kein Trekkie je zuvor gehört –

Ich, der Klingone

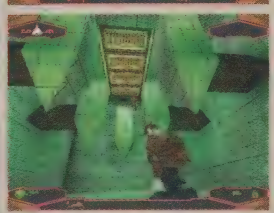
Die **Trainingsmission** am Holodeck umfaßt Nahkämpfe gegen Spinnen und Klingonen, bricht aber nach wenigen Minuten ab – die Vorgänge im HQ erlauben keine Verzögerung!

Auf Fürst Gowron wurde ein Attentat verübt. Die Täter sind mit ranghoher Hilfe auf den **Eisplaneten Rura Penthe** entkommen und müssen nun mitsamt ihren Hintermännern ausfindig gemacht werden.



Nach dem Tauchgang auf Rura Penthe führt die Spur zu einem **Schmugglernest auf Qualor 2**. Hier trifft man u.a. auf granatwerfende Nausicaaner.

Über einige Zwischenstationen gelangt der Spieler auf den **K'tinga-Kreuzer Hegh'ta**. An Bord des geklauten Raubvogels verschanzen sich die brandgefährlichen Duras-Geschwister hinter zahllosen Leibwächtern.

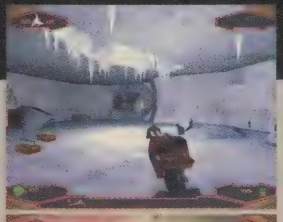


Schlußendlich gilt es, das **Hauptquartier des klingonischen Oberbösewichts Korek** auszuheben. Der Verräter hat u.a. Nausicaaner und dominianische Gestaltwandler als Schutztruppe um sich geschart.

Bei Tauch- oder Weltraumspaziergängen werden Sicht und Bewegungsfreiheit durch Helmvisier und Flossen bzw. Magnetschuhe eingeschränkt

Am Standbild drahtig, in Bewegung eckig: Der Animation mangelt es an Eleganz

Aus der Waffenkammer

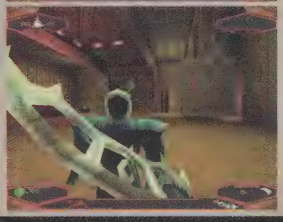


Die **Disruptorpistole** ist Klingonenstandard. Die handliche Laserwaffe verfügt über unbegrenzte Energie, aber geringe Durchschlagskraft.

Das **D'k Thag-Messer** empfiehlt sich im Nahkampf gegen nur leicht bewaffnete Gegner, bei Würfen ist mit wenig Zielgenauigkeit zu rechnen.

Das **Ding-Pah** ist ein mit Reißzähnen umsäumter Bumerang, der von Wänden zurückgeschleudert wird. Ein zuverlässiger Helfer in der Not!

Der **Granatenwerfer** mit seinen zwei unterschiedlichen Sprengkörpern jagt gnadenlos alles und jeden in die Luft – schade, daß die Munition so streng rationiert ist.



Das **Bath'Leth Schwert** dürfen nur ausgewachsene Klingonen führen: Wer es schleudert, zerlegt sein Opfer damit in handliche Stücke.

ob D'k Thag-Nahkampfmesser oder Ding-Pah-Bumerang, ob Disruptorpistole oder Granatwerfer, alles findet sich samt passender Munition in versteckten Kisten oder den traurigen Überresten kaltgestellter Angreifer. Allerdings bei weitem nicht so häufig, daß man eine flotte Kugel schieben, sprich sinnlos Projektile verballern dürfte.

Mit Standardpistole und Messer, den beiden Einstiegswaffen, droht jedenfalls dauernd der Heldentod, was häufiges Speichern zur Pflichtübung macht. Die im Schritt-Takt vorne im Bild mitwippende Waffe ist auch im Ruhezustand animiert und läßt sich links, mittig oder rechts plazieren. Nette Gags sind außerdem die elf Fadenkreuzdesigns und fünf HUD-Layouts. Daß der Spieler selbst darüber entscheiden darf, auf welche Waffe bei Munitionsebbe der aktuellen Feuerspritze automatisch umgeschaltet wird, ist sogar richtiggehend praktisch. Das gilt erst recht für eine breite Palette an Cheats, deren Veröffentlichung wir uns jedoch für die nächste Ausgabe aufsparen. Wer sich dann immer noch den Spaß verderben will, findet im Lösungsteil die Codewörter für Unverletzbarkeit, Flugfähigkeit, unendliche Munitionsvorräte, alle Extrawaffen sowie die Umschaltung auf eine „Heckkamera" im Stil von „Tomb Raider".

Daß in unserem Testmuster die exakt gleichen Mogelwörter wie in „Unreal" funktioniert haben, kommt nicht von ungefähr: Klingon Honor Guard wurde mit der aktualisierten Grafikengine des Genre-Großmeisters

Ein dominianischer Gestaltwandler macht sich dünne...

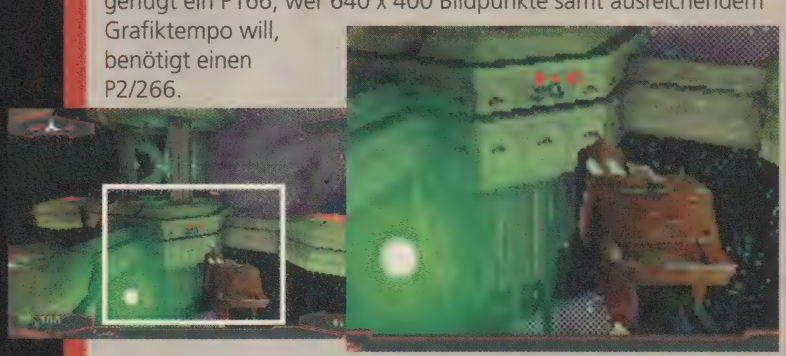
erstellt. Daher sind hier vom Start weg alle Patches integriert und alle Fehler ausgemerzt, vorrangig die Multiplayermodi betreffenden. Es können also bis zu 16 Spieler in speziellen Arenen Parteien bilden oder sich gegenseitig an die Gurgel gehen, ohne daß die Pingziffer zu hoch und die Grafik zu träge würde. Zumindest theoretisch, denn praktisch läßt die Übertragungsrate im Internet trotz allem oft schon unter acht verspielten Klingonen zu wünschen übrig. In sogenannten „Botmatches" dürfen übrigens auch Solisten das dann nur von Computergegnern bewachte Multiplayergelände erkunden.

Restlos eliminiert wurden kleinere Grafikbugs: Durch feste Körper scheinende Lichtquellen wie bei „Unreal" wird man hier beispielsweise nicht finden. Dafür stimmungsvoll ausgeleuchtete Kulissen, in denen sich etwas zu kantig animierte Polygoncharaktere herumtreiben. Die Klingonen scheinen hier zudem mit angepappten Armen und Beinen leben zu müssen, während Lichtreflexe auf den blauen Uniformen der Andorianer zwar gut gemeint sein mögen, jedoch unrealistisch wirken. Angesichts von allenthalben spiegelnden Gewässern und prächtigen Explosionen mag man da aber ein Auge zudrücken. Zumal auch die ab und an möglichen Exkursionen in weitläufige Außenlandschaften optisch zu beeindrucken wissen.

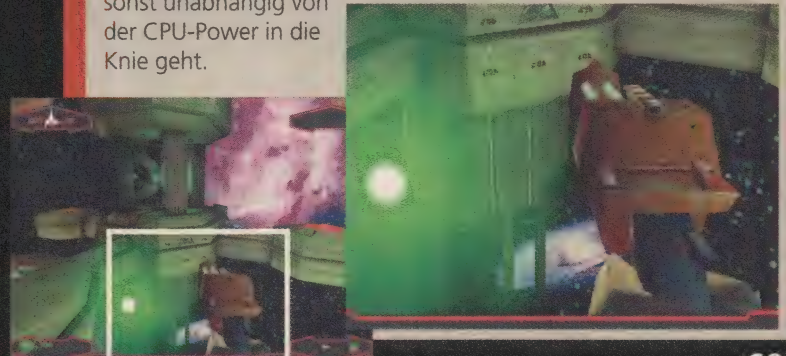
Klingonen mit Gehbehinderung

VGA vs. Voodoo

KHG basiert auf der Engine von „Unreal", daher gilt auch hier: **Ohne 3D-Beschleuniger** sind die Texturen grob gerastert, es fehlen Lichteffekte – Reflexionen und Transparenzeffekte bleiben weitgehend erhalten. Für eine Auflösung von 320 x 200 Pixel genügt ein P166, wer 640 x 400 Bildpunkte samt ausreichendem Grafiktempo will, benötigt einen P2/266.



Schöneres Licht und im Nahbereich geglättete Texturen gibt's **mit 3D-Beschleuniger**. Unterstützt werden Direct3D-Karten im allgemeinen sowie Voodoo- und PowerVR-Modelle im besonderen. Generell sind 64 MB RAM dringend zu empfehlen, da das Tempo sonst unabhängig von der CPU-Power in die Knie geht.



Keine Rassenschranken unter Multiplayern: Klingonen, Ferengi, Nausicaaner und Menschen stehen jeweils in beiderlei Geschlecht als Alter ego zur Verfügung

So was gab es nur in der Betaversion: Durch Körper scheinende Lichtquellen und Multiplayermängel der „Unreal"-Engine sind behoben

Internet-Trekking

Das **Star Trek Kontinuum** ist für Fans immer wieder einen Besuch wert. Unter der Adresse **www.startrek.com/startrek.asp** informiert hier Filmverleiher Paramount über den Inhalt der neuesten US-Folgen von „Deep Space Nine" oder „Voyager", verrät allerlei Interessantes und Spannendes aus dem Star Trek-Universum und bietet sogar einen klingonischen Sprachkurs an.

Exklusiv für WWW-Trekker: Die KHG-Waffe „Sith Har" zur Verwendung in „Unreal"

Unter der Adresse **www.microprose.com/gamesdesign/Klingon/Klingonindex.html** hält Microprose eine **Klingonenwaffe zur Verwendung in „Unreal"** zum Download bereit – dank gleicher Grafikengine kein Problem. Das gut 1 MB starke File wird mit einer englischen Doku zum Einbau sowie der Story zur Waffe geliefert: Die „Sith Har" wurde auf Drema IV entwickelt und ist eine kombinierte Laser/Partikelkanone. Sie emittiert Feuerstöße oder gibt ihren kompletten Energievorrat in einem vernichtenden Impuls ab. Nach kurzer Ladedauer ist das Gerät dann wieder einsatzbereit.

Ganz persönlich

Richy

...halte ich derzeit „Unreal" für *den* Ego-Shooter. Diese Ansicht teilt man offenbar bei Microprose, hat jedoch vergessen, daß eine tolle Grafikengine allein nicht genügt. Nix gegen Klingonen, aber hinsichtlich Geländedesign, Charakteranimation und KI halten sie dem Vergleich mit dem Original nun mal leider nicht ganz stand. Ob da nun Andorianer, Roboter oder irgendwelche Kampfsäue attackieren, letztlich wollen sie mich alle frontal in den Boden stampfen. Und wenn es den Computergegnern an herausfordernden Strategien mangelt, sind auch der eigenen Kampftaktik Grenzen gesetzt. Naja, aber ein guter zweiter Platz ist auch ehrenhaft, gell Worf?

Ein eher zwiespältiger Eindruck dann wieder beim Sound: Einerseits untermalen unaufdringliche Klänge im Hintergrund die Szenarien sehr passend, andererseits nerven die Schußgeräusche und Kommentare der Angreifer mit der Zeit doch ganz schön. Mit einer flexibel konfigurierbaren Steuerung (wurde 1:1 von „Unreal" übernommen) und dem durchaus atmosphärischen Gamedesign sind aber die wichtigsten Voraussetzungen für spannende Stunden vor dem Monitor gegeben – selbst wenn der fehlende Feinschliff einen Hit verbietet, dürfen insbesondere Trekker daher bedenkenlos zugreifen. (rl)

Star Trek: Klingon Honor Guard (Microprose)

Aufwendiger Ego-Shooter aus dem „Star Trek"-Universum

USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

83%

Grafik	84%
Sound	72%
Steuerung	87%
Motivation	80%

Datenträger	1 CD, ab 150 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/266) mit Win 95/98 und 32 MB RAM (besser 64 MB)
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 1024 x 768 Pixel), 3Dfx-, PowerVR- oder Direct3D-Beschleuniger empfohlen
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 16 im Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.microprose.de

Mehr Spieler für CIV II

Civilization II Multiplayer beinhaltet das Originalspiel mit dem neuen Multiplayer Modus, welcher bis zu sieben Spieler via LAN, Modem, Internet oder E-Mail Spiele unterstützt.

- basiert auf dem vielfach ausgezeichneten Civilization II, das bis heute europaweit über 470.000 mal verkauft worden ist
- Multiplayeroption unterstützt bis zu sieben Spieler simultan
- neue Verhandlungsmöglichkeiten und Chat-optionen geben dem Spieler flexible und neue Handlungsmöglichkeiten
- kompatibel mit den beiden Civilization II Add-Ons: Conflicts in Civilization und Fantastic Worlds

Das Komplettpaket für Neueinsteiger!

Ultimate Civilization II Classic Collection

Civilization II (Das Original) **PLUS**
Conflicts in Civilization **PLUS**
Fantastic Worlds **PLUS**
Multiplayer

Führen Sie Ihre Zivilisation von der Steinzeit bis zur Hi-Tech Generation. Falsche soziale, politische oder wirtschaftliche Entscheidungen bedeuten den Untergang Ihres noch jungen Imperiums.

Befehligen Sie mächtige Armeen! Verhandeln Sie mit Ihren Rivalen! Entwickeln und kontrollieren Sie neue Technologien! Errichten Sie die größten Weltwunder! Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse! Und das jetzt auch im Netzwerk und Internet.

Eines der besten rundenbasierten Strategiespiele, preisgekrönt und ein Muß für jeden Spieler: Civilization II!

Im Exklusiv - Vertrieb der
LEISURESOFT GmbH
Robert-Bosch-Straße 1 • 59199 Bönen
Telefon: 02383/69-0 • Telefax: 02383/69 500

MICROPROSE
www.microprose.com

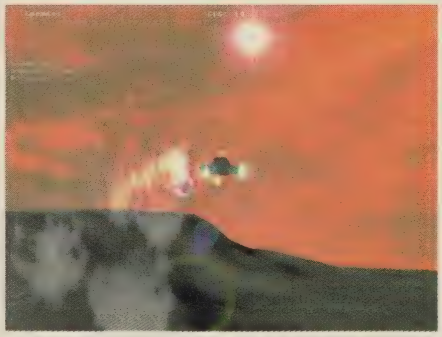
CD-ROM

Produktinfo 025

Survival

Nomen est omen: In diesem 3D-Shooter à la „Incoming" zählt allein das Überleben. Die junge deutsche Softwareschmiede Enjoy debütiert hier nach knapp einjähriger Entwicklungszeit mit einem durchaus ansehnlichen Spiel.

Gegner lösen sich in fulminanten Explosionen in ihre Polygone auf



Raketen ziehen dicke Rauchschwaden hinter sich her, je nach Ausleuchtung ist das 3D-Terrain in Echtzeit schattiert

Daß laut Story mal wieder ominöse Aliens den Frieden bedrohen, wen interessiert's? Action bleibt Action: In einem wendigen Flieger düst man über Planetenoberflächen (Eis, Dschungel, Wüste usw.), um den Invasoren mit bis zu acht Waffensystemen den Garaus zu machen. Die 35 Missionen unterscheiden sich dabei so sehr wie der Bordlaser von den Lenkraketen – es gibt Vernichtungseinsätze, Begleitschutzaufträge etc. In der Praxis wird man sich zumeist mutterseelenalleine im Clinch mit ganzen Horden von Gegnern wiederfinden; Unterstützung durch eigene Verbände gibt es eher selten. Sämtliche Einheiten und Gebäude sind zerstörbar, was hinsichtlich der Deckungsmöglichkeiten einen Hauch von Taktik über die Schlachtfelder wehen läßt. Wichtiger scheint hier jedoch die Präsentation zu sein: Eine 3D-Karte wird einerseits zwingend vorausgesetzt, andererseits aber auch gnadenlos ausgereizt.

Quasi „Incoming" light: weniger Optionen für weniger Geld

An der unkomplizierten Steuerung und den Soundeffekten gibt es wenig auszusetzen, schon eher am Funktionsumfang des Programms. So sind ein Missionseditor und Unterstützung für Multiplayer leider erst für den Nachfolger vorgesehen. Sollte Sie derlei ohnehin nicht interessieren, können wir eine Proberunde mit der Demo auf der Begleit-CD nahezu vorbehaltlos empfehlen. (maz)

Schöne Spiele für wenig Geld

Marco Sowa von Enjoy

...will man in Köln produzieren; bis zum Jahresende hat Enjoy noch eine (vorläufig namenlose) Wirtschaftssimulation in der Pipeline. Auch dabei werden die Newcomer wieder auf maximalen Nutzen bei minimalen Kosten setzen. Denn die schicke 3D-Grafik von „Survival" wurde mit der **Power Render Engine** erstellt – zu haben für vergleichsweise lächerliche 199 Dollar unter der Internetadresse **http://www.Egerter.com**.

Aus der Cockpitperspektive läßt sich der Flieger akkurater steuern als in der Außenansicht

Siehe auch Begleit-CD

Survival
(Enjoy)

Unkomplizierter Shooter in hübscher 3D-Grafik

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 79,– DM

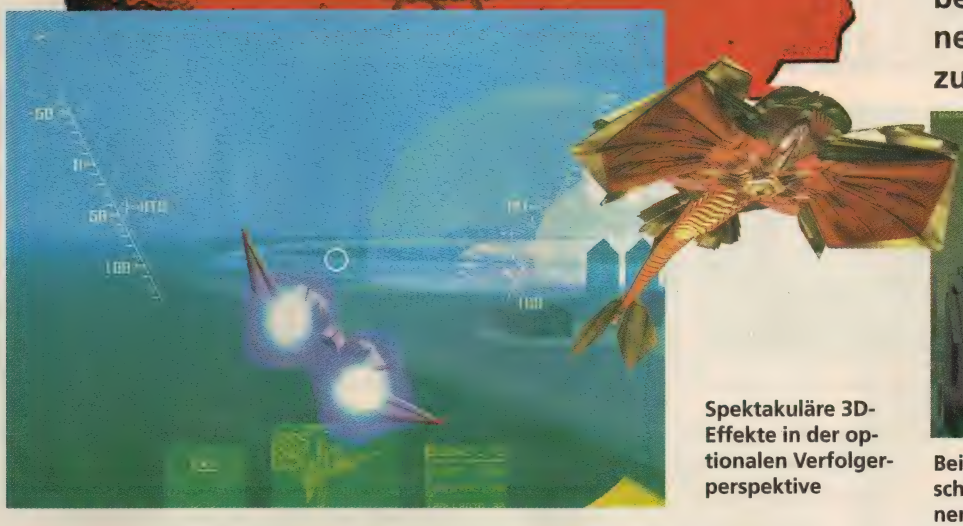
74%

Grafik	80%
Sound	72%
Steuerung	74%
Motivation	76%

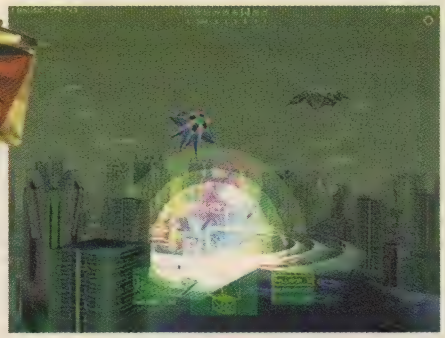
Datenträger	1 CD, 20-350 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA, 3D-Beschleuniger erforderlich (eigene Versionen für viele Karten, auch Voodoo 2)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick und -pad (unterstützt Force Feedback), PC Dash
Sprache	komplett deutsch
Online-Info	http://www.enjoy-e.de

Tellurian Defence

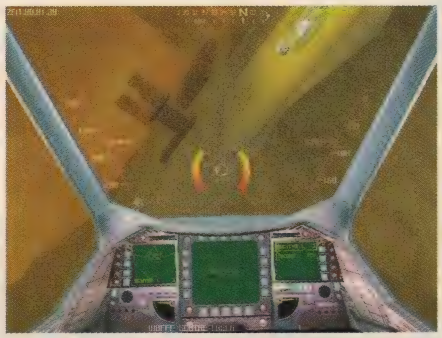
Noch mal 3D-Action, noch mehr Aliens: Psygnosis läßt gleich zwei außerirdische Rassen ihre Klauen nach der Erde ausstrecken – und setzt den Spieler in einen schwer bewaffneten Gleiter, um ihnen mächtig auf die Finger zu klopfen.



Spektakuläre 3D-Effekte in der optionalen Verfolgerperspektive



Bei den hitzigen Gefechten in Häuserschluchten hat Psygnosis am firmeneigenen „G-Police" Maß genommen

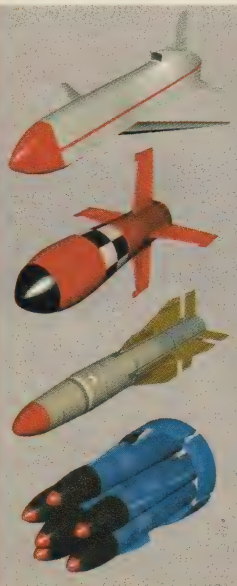


Das Cockpit ist samt Armaturen ausblendbar

Ein „Wing Commander" in der „G-Police"

Als Pilot der Earth Defence Organisation (EDO) sollen Sie in 30 Missionen Greys und Yatz plätten. Die Feinde verfügen über 20 verschiedene Einheiten von Bodentruppen bis hin zu gigantischen Mutterschiffen. Doch auch Ihr Gleiter ist nicht wehrlos, zumal im Verlauf des Spiels neue Waffen und Technologien aus sammelbaren Alienartefakten entwickelt werden.
Die Palette der Aufgaben erstreckt sich von Patrouillenflügen über reguläre Kampfeinsätze bis hin zu relativ komplexen Rettungsmissionen. Welche Waffen und wie viele der vier steigerungsfähigen Wingmen Sie jeweils einsetzen, bleibt Ihnen überlassen. Die offene Missionsstruktur bei geradliniger Storyline zielt mehr in Richtung Simulation, das eigentliche Gameplay und die Grafik versprechen Action pur. Da rast man über abwechslungsreiche Landschaften (Wüste, Eis, Wasser, Gebirge), durch Wirbelstürme, Säureregen, Nachtszenarien und sogar Unterwasserpassagen, ohne dem Ballerfinger je Ruhe zu gönnen.
Dank 3D-Beschleunigung mangelt es nicht an Effekten (Lensflares, Transparenz usw.), auch der Dark-Techno-Soundtrack und die Geräuschkulisse wissen zu gefallen. Nur leider läßt die Steuerung doch Wünsche offen: Pad und Tastatur reagieren hakelig, ein Analogstick nur unwesentlich besser. (maz)

Die besten Basiswaffen



Mongoose Rocket: Luft/Boden-Rakete, eignet sich vorzüglich für die Bekämpfung von Bodenzielen aus mittlerer Entfernung
Blow Dart Rocket: ungelenkte Mehrzweckwaffe, ideal gegen große, unbewegliche Objekte
Tiger's Eye Missile: selbstlenkende Luft/Luft-Rakete gegen wendige, schnelle Ziele
Manifold Rocket: taktische Waffe, deren ungezieltes Streufeuer enormen Schaden anrichtet

Detaillierte Einsatzbesprechungen mit Videoeinblendungen weisen auf sämtliche Primär- und Sekundärziele hin

Tellurian Defence
(Psygnosis)

SF-Actionflugi: Grafik spektakulär, Steuerung hakelig

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

74%

Grafik	82%
Sound	78%
Steuerung	67%
Motivation	75%

Datenträger	2 CDs, ca. 80 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2) mit Win 95/98 und 32 MB RAM
Grafik	SVGA, Grafikdetails regelbar, erfordert Direct3D- oder 3Dfx-Karte
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	8 Spieler über Netzwerk und Internet
Online-Info	http://www.psygnosis.com

GET MEDIEVAL

Den Titel hätten CDV und Monolith besser nicht ganz so wörtlich genommen: Vier Helden gegen eine Monsterflut im Draufsichtlabyrinth – wenn das nicht „Gauntlet" aus dem digitalen Mittelalter ist?

Das Heldenquartett stellt sich im Intro kurz vor: Barbar, Elf, Kriegerin und Frau Magier unterscheiden sich in Lauf- und Waffenfertigkeit

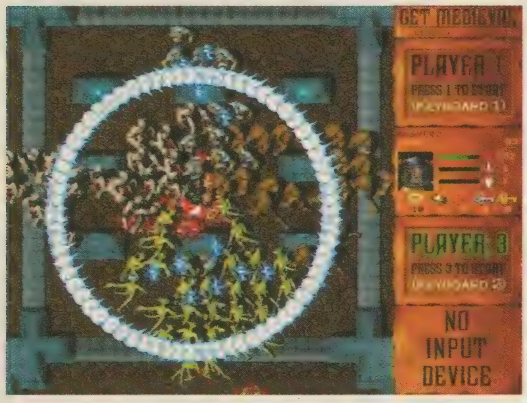
Die inoffizielle Neuauflage von Ataris Arcade-Hit aus den frühen 80er Jahren bleibt nahe am Vorbild: Wieder werden vier Charaktere offeriert, mit denen weitläufige Draufsichtdungeons zu erkunden sind. Unterwegs spucken Generatoren bis zu ihrer Zerstörung immer neue Gegner aus, sind Schalter und Schlüssel für versperrte Tore sowie natürlich der Levelausgang zu finden.

Während das Quartett bei Vermeidung energiezehrender Körperkontakte mit Axt, Zaubersprüchen usw. gegen ganze Horden von Feinden ankämpft, bewegt sich der sichtbare Geländeausschnitt flott mit. Da

Kennen Sie Gauntlet?

sich bis zu vier Spieler auf einem Monitor tummeln, verharrt das Bild nur dann, wenn ein Kollege aus dem Blickfeld der Kamera zu rutschen droht. Den Weg säumen Goldmünzen als Punkteplus, Erfrischungen, Extraleben und Power-ups – etwa für Doppeläxte oder Magieschilde, die fast jede der rund 20 Angreiferrassen (Spinnen, Orks, Drachen usw.) in die Flucht schlagen.

Die Anzahl der Labyrinthe ist schier grenzenlos: Auf Wunsch schafft ein Zufallsgenerator neue Aufgaben, auf der Herstellerhomepage lagert zudem ein Gratis-Editor. Auch das Bestiarium gewinnt zunehmend an Tempo, Widerstandskraft und Cleverneß, dennoch ist das Vergnügen eher ein nostalgisches. Selbst ordentliche Musik und markige Heldenkommentare vermögen nicht dauerhaft über das altersschwache Konzept und die sich ähnelnden Angriffsformationen hinwegzutrösten. (rl)



Limitiert erhältliche Smartbombs sorgen für monströse Kompletthygiene am Bildschirm

Dicke Endgegner bewachen 40 vorgefertigte Labyrinthe, Zufall und ein Editor sorgen für Nachschub

Ganz persönlich

Nostalgie hin, knapper Preis her: 2D-Dungeons mit Animationen aus der Kasperlkiste reißen heute keinen Ritter mehr aus der Rüstung. Der Gauntlet-Automat gilt zwar als Klassiker, doch die Ansprüche sind nun mal gestiegen – insbesondere an die KI: Noch immer lassen sich die Monster hier hinter Wände locken und per Diagonalschuß gefahrlos meucheln…

Richy

Get Medieval
(Monolith/CDV)

„Gauntlet" am PC: ein Fall für Multiplayer

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 65,– DM

Solo	Multi
49%	67%

Solo		Multi
55%	Grafik	55%
63%	Sound	63%
70%	Steuerung	70%
46%	Motivation	69%

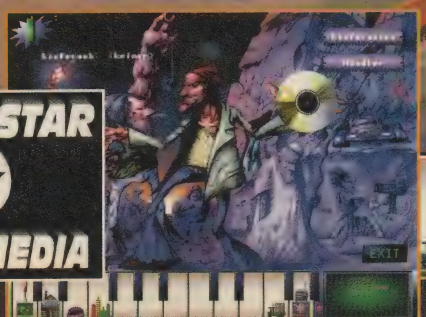
Datenträger	1 CD, ab 30 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, (zwei) Joysticks und Pads
Sprache	komplett englisch
Multiplayer	2 Spieler per (Null-)Modem, bis zu 4 an einem Rechner, via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.getmedieval.com

CHARTBUSTER

DIE NEUE WIRTSCHAFTS-SIMULATION DES MUSIK-BUSINESS

AUS DEM DEVELOPMENT-HAUS DER WIRTSCHAFTSSIMULATION "WET"

GET READY!



PRODUKT INFO 59

WINDOWS® 95
CD-ROM

BLACKSTAR MULTIMEDIA

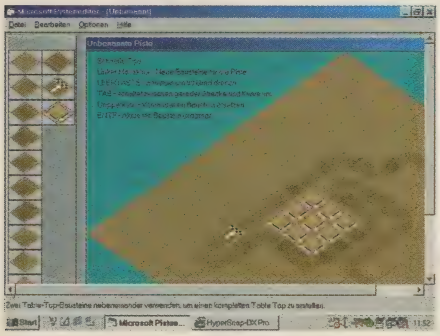
MOTOCROSS MADNESS

Gute Motorradrennen sind nach wie vor eher selten, über Stock und Stein erst recht. Daß das erste Moto-Cross-Highlight nun ausgerechnet über Microsoft kommt, verwundert schon ein bißchen: Was die Rainbow Studios hier produziert haben, schlägt die vierrädrigen Vorfahrer um Längen!

Die 16 möglichen Freestyle-Stunts sehen klasse aus und machen einen Heidenspaß

Ein hervorragendes Video-Intro als Appetitanreger

Tuning aus Sparta: Lediglich Reifen, Härte des Fahrwerks und Leistung des Motors stehen zur Disposition



Der integrierte Streckeneditor ist benutzerfreundlich

Bereits der Nachfolger zum eher schwachen „Monster Truck Madness" war eine echte Steigerung, jetzt erreicht der motorisierte Off-Road-Wahn tatsächlich Hit-Niveau: In vier Disziplinen soll der Biker die virtuelle Flora umgraben, überall wartet Digi-Artistik allererster Kajüte.

Viel kreative Freiheit verspricht schon namentlich der *Freestyle*-Wettbewerb. Innerhalb einer einstellbaren Zeitspanne zwischen zwei und zwanzig Minuten muß man dabei maximal viele von 16 möglichen Stunts vorführen. Die waghalsigen Sprünge und Figuren gehen auf sieben hügeligen Freilandflächen von Sand bis zur Steinwüste über die Bühne bzw. Schanze – je höher und schneller man abhebt, um so spektakulärer das Ergebnis. Ebenfalls an der frischen Luft ist *Baja* angesagt: Wer kann bei bis zu zehn Durchgängen am schnellsten einen Parcours aus Steinbögen durchfahren? Um Tempo geht es auch bei den *MX-Rennen*, deren 14 hübsche Naturstrecken u.a. durch Schlamm oder über Gras führen. Der *Supercross*-Event findet dann in vier teilweise überdachten Stadien statt und erweist sich als anspruchsvollste Disziplin. Fordern die Positionskämpfe auf den 15 flachen Kursen der SX-Serie da schon den ganzen Fahrer, so werden im Auf und Ab der fünf Canon-Läufe wohl nur wahre Teufelskerle am Siegertreppchen landen. Wo der Pilot hier sehr viel häufiger landet, das ist auf seiner Nase. Auch und gerade deshalb, weil die Fahrphysik höchst akkurat ist: Mögen sich die 13 offerierten Maschinen/Fahrer auch nur optisch voneinander unterscheiden, so steuern sie sich

Die spektakulärste Show, seit es Motorradrennen am PC gibt!

In Stadien wird auch nachts gefahren

doch sehr wirklichkeitsnah – wer das Vorderrad bei Sprüngen zu kurz hochzieht oder sich zu extrem in Kurven legt, braucht sich über Stürze nicht zu wundern. Daß an den sehenswert in Szene gesetzten Unfällen nie die gelungene Steuerung (via Microsofts revolutionärem „Freestyle Pro" auch freihändig – nicht umsonst werden Spiel und Pad im Bundle offeriert) Schuld trägt, ist beeindruckend. Den bleibendsten Eindruck hat aber doch die detaillierte Grafik hinterlassen: Da werfen die Biker korrekte Schatten, da spritzt der Dreck – kein Wunder, daß in jeder der sieben stufenlos zoom- und schwenkbaren Perspektiven (inkl. Helmkamera) ein Direct3D-Turbo zwingend vorausgesetzt wird. Ja, sogar die räumliche Soundbegleitung klingt je nach gewähltem Bilckwinkel anders. Eine Replayfunktion oder gar einen Rekorder suchten wir in unserer Testversion leider vergebens, und die mangelnde Sicht nach hinten fanden wir eher unpraktisch. Auch die Fähigkeiten der CPU-Konkurrenz lassen noch Raum für Verbesserungen, doch versprechen Multiplayer-Optionen da Abhilfe. Neulinge dürfen zudem mittels zuschaltbaren Fahrhilfen wie Lenk- und Bremsassistent relativ gefahrlos Erfahrungen sammeln, weshalb Motocross Madness eigentlich Zweiradfans aller Klassen verrückt machen sollte. (maz)

Originell: Supercross im Inneren einer Pyramide

Ganz persönlich

...habe ich meinen Frieden mit dem Gates-Imperium geschlossen: Windows 98 läuft stabil, mein Moto-Cross-Bike ebenso – daß es in den Rainbow Studios entwickelt wurde, zeigt bloß, welch gutes Händchen Microsoft auch nach „Age of Empires" noch beim Outsourcing hat. Tatsächlich macht mir dieses Programm so viel Spaß, daß ich nun meinen Motorradführerschein nachholen will. Wenn das nicht das ultimative Kompliment ist?!

Mourad

Motocross Madness
(Rainbow Studios/Microsoft)

Beeindruckende und vielfältige Moto-Cross-Events

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

85%

Grafik	83%
Sound	80%
Steuerung	85%
Motivation	87%

Datenträger	1 CD, 26, 148 oder 402 MB auf der HD
System	ab P166 mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA, Direct3D-Beschleuniger erforderlich
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad (unterstützt Force Feedback & Freestyle Pro)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, 4 im Internet, bis zu 8 über Netzwerk
Online-Info	http://www.microsoft.com

CROSS-MASCHINE ZU GEWINNEN!

Sie wollen die Stunts aus „Motocross Madness" auch mal in der Realität ausprobieren? Das können wir zwar nicht empfehlen – aber das richtige Gerät können wir liefern: Microsoft und der Hamburger Yamaha-Händler Shinada verlosen eine **Yamaha DT 125 R** im Wert von über **6000 Mark!**

Das Crossbike zeichnet sich durch lange Federwege, Scheibenbremsen vorne und hinten, sowie eine hohe Sitzposition aus. Der durchzugsstarke Einzylinder-Zweitaktmotor leistet 12 PS aus 125 ccm.

Um damit öffentliche Straßen unsicher machen zu können, benötigen Sie einen Führerschein der Klasse 1a oder Klasse 3 (Auto), sofern Sie diesen vor 1980 erhalten haben. Auf Wunsch stiften Microsoft und Shinada ersatzweise ein gleichwertiges Motorrad mit 50 ccm, dessen Betrieb dann auch mit dem aktuellen Führerschein der Klasse 3 gestattet ist.

PREISFRAGE: Wie viele Freestyle-Stunts sind in „Motocross Madness" möglich?

Der Wettbewerb findet unter Ausschluß des Rechtswegs und der Mitarbeiter von Microsoft, den Rainbow Studios, Shinada sowie des Joker Verlags statt. Die Gewinne werden unter allen richtigen Nennungen verlost, Einsendeschluß ist der 25.09.1998 (Poststempel), die Zieladresse lautet:

Joker Verlag
Kennwort: Motocross Madness
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham

COLIN McRAE RALLY

Die Codemasters lassen kein Rennen aus. Nach den ausgeflippten „Micro Machines" und dem rasanten „TOCA" brechen die Briten jetzt durchs Unterholz: Drei Kontinente und acht Länder warten auf Rallyefahrer.

Schulung per Video mit Tips vom Namenspatron

Die eingeschränkte Helmkamera ist nur beinharten Realos zu empfehlen

Spätestens bei Nachtfahrten lernt man die (gesprochenen) Hinweise seines Co-Piloten zu schätzen

Der Kontrahent am Splitscreen wird transparent dargestellt

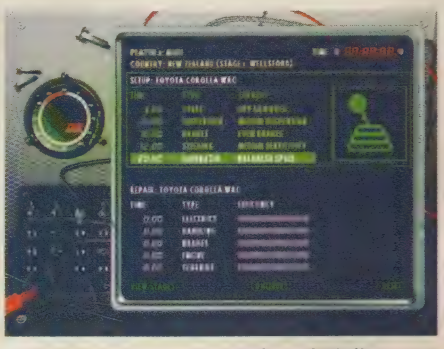
Der Profipilot Colin McRae hat dem Spiel nicht bloß seinen Namen geliehen, sondern lehrt auch in der programminternen Rallye-Schule: Per Video werden grundlegende Manöver demonstriert, die der Schüler nachfahren soll. Hat man zudem Nachtfahrten usw. geübt, kann man sich an die insgesamt 48 WM-Etappen plus vier Spezialstrecken wagen. Neuseeland, Griechenland, Monte Carlo, Australien, Schweden, Korsika, Indonesien und Großbritannien, das bedeutet Regen, Matsch, Schotter, Sand, Eis, Schnee oder auch ganz normalen Straßenbelag.

Mit Subaru Impreza, Ford Escort oder VW Golf stehen acht originale Fahrzeuge der WM zur Verfügung; erfolgreichen Teilnehmern werden weitere vier Klassiker (u.a. der legendäre Audi Quattro oder ein Ford MK II) offeriert. Im Gegensatz zu den Matchbox-Boliden aus „Micro Machines" versteht sich Colin McRae Rally also als waschechte Simulation in der Tradition von „TOCA", dessen verbesserte Entwicklungsengine denn auch zum Einsatz kam. Statt Rundkursen findet man hier allerdings verschiedene Streckenabschnitte pro Wettbewerb. Dem realen Reglement entsprechend, dürfen zwischen den Läufen (unter Zeitdruck) Reparaturen an Motor, Bremsen usw. vorgenommen werden. Aber auch Reifen, Getriebe und Fahrwerk sollten für die jeweils kommenden Etappen optimiert werden.

Preis des Realismus ist die Einsamkeit des Rallye-Piloten: Normalerweise wird zeitversetzt gestartet und gegen die Uhr gefahren, direkte Duelle mit einem CPU-Konkurrenten gibt es nur als Sonderprüfungen auf den vier Spezialstrecken. Außerdem kann am horizontal geteilten Bildschirm gegen einen menschlichen Mitbewerber, im Netz gar gegen derer sieben angerast werden. So oder so begeistern die einwandfreie Steuerung und das wirklichkeitsnahe Fahrverhalten der Boliden. Insbesondere mit einem analogen Lenkrad und/oder Force Feedback meint man, die verschiedenen Bodenbeläge förmlich zu spüren; Digi-Pad oder gar Tastatur können für die schweißtreibenden Lenk-

„Da weht's einem den Sand zwischen die Zähne, so realistisch ist das!"

(Rallye-Profi Harald Demuth nach einer Testfahrt mit dem Spiel)



Während eines Rennens verschmutzt und verbeult das Auto zunehmend, wobei die Schäden dem Fahrverhalten abträglich sind: Reparaturen zwischen den Läufen bleiben unerläßlich

manöver nur zweite Wahl sein.
Rein optisch ist das Spiel zwar kein Vorbild an Abwechslungsreichtum, doch auf Effekte wie Lensflares oder transparente Scheiben muß dank geforderter 3D-Beschleunigung ebensowenig verzichtet werden wie auf fünf Sichtperspektiven: Cockpit, Helmkamera sowie zwei Außenansichten nebst direktem Blick auf die Straße. Einzig die hochtourige Geräuschkulisse läßt trotz gesprochener Hinweise vom Co-Piloten zu wünschen übrig. (maz/rl)

Im Replay kann die Fahrt nochmals aus verschiedensten Einstellungen bewundert werden

The Demolition Man: Colin McRae

Den destruktiven Spitznamen verdankt der 29jährige Schotte seiner Fahrweise – **der jüngste Weltmeister der Rallye-Geschichte** ist gleichermaßen Materialzerstörer und kalkulierender Pedalvirtuose. Seit 1992 fährt er für das Prodrive-Team im Subaru Impreza, 1995 gewann er zusammen mit seinem Co-Piloten Nicky Grist (in der englischen Programmversion mit Originalstimme) die Weltmeisterschaft.

Siehe auch Begleit-CD

Colin McRae Rally
(Codemasters)

Wirklichkeitsnahe Simulation des Rallye-Sports

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 3 Stufen
Preis: ca. 90,– DM

82%

Grafik	83%
Sound	74%
Steuerung	85%
Motivation	80%

Datenträger	1 CD, 4 - 376 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P200) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (Details regelbar), ein Grafikbeschleuniger (Direct3D, 3Dfx) wird benötigt
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad, Lenkrad (unterstützt Force Feedback)
Sprache	erscheint komplett deutsch
Multiplayer	2 Spieler an einem PC, bis zu 8 im Netzwerk
Online-Info	http://www.codemasters.com

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www: http://www.Okaysoft.de

WARUM woanders MEHR bezahlen ?

DANKE : Wir danken allen WÄCHTERN über GUT und BÖSE die ein wachsames Auge auf uns haben ...

CD-Rom Spiele:

3D Ultra Minigolf	DV	39,90	Command+Conq. SVGA		87,90	Fighting Force	DV 77,90
3D Ultra Pinball 3	DV	45,90	Commandos	DV	79,90	Final Fantasy VII	DV 79,90
688i Hunter Killer	DV	75,90	Conflict: Freespace	DV	75,90	First Contact *	i.V.
ACM 1918 *		74,90	Constructor	DV	77,90	Flight Simulator 98	DV 105,90
Addiciton Pinball	DV	48,90	Corp Wars *	DV	63,90	Flight Unlimited 2	DV 78,90
Adidas Power Soccer 98	DV	73,90	Creatures 2 *	DV	74,90	Force Commander *	i.V.
Age of Empire	DV	84,90	Crime Killer *		71,90	Formel 1 '97	DV 76,90
- Die neue Epoche	DV	26,90	Croc	DA	73,90	Forsaken	DV 75,90
- german. Offensive	DV	24,90	Cromagnon-Wiege d. *	DV	72,90	Frankreich 98 WM	DV 79,90
Age of Empires 2 *	DV	i.V.	D-Sat 2.0	DV	37,90	FS - Planner 98	DV 49,90
AH-64D Longbow 2	DV	72,90	Daggerfall	DA	72,90	FS - Scenery Europa 1	DA 58,90
Airline Tycoon *	DV	72,90	Daikatana *	DV	78,90	FS - Scenery Italy 98	DA 57,90
Alien Intelligence *	DV	69,90	Dark Reign - Mission P.	DV	37,90	G-Police	DV 85,90
Amber	DV	27,90	Days of Oblivion	DA	65,90	Gabriel Knight Anthol.*	DV 37,90
Anno 1602	DV	71,90	Deadlock Shrine Wars	DV	73,90	Game, Net & Match	DV 56,90
- Pirates Isle	DV	27,90	Deathtrap Dungeon	DV	78,90	Gex 3D	DV 73,90
- Zu neuen Ufern	DV	25,90	Der Industrie Gigant			Golf 4.0	DA 86,90
Anstoss 2	DV	69,90	Gold	DV	62,90	Grand Prix 500cc *	DV 72,90
- Verlängerung	DV	28,90	- Mission		29,90	Grand Prix Legends *	DV 78,90
Antigotchi: Der Kanzler	DV	39,90	Der Planer Gold	DV	43,90	Grand Theft Auto	DV 61,90
Army Men	DA	73,90	Destruction Derby 2	DV	26,90	Grim Fandango *	DV 73,90
Autobahn Raser	DV	53,90	Diablo	DA	52,90	H. E. D. Z. *	DV 73,90
Babylon 5 Guided.Tour	DA	24,90	Diablo - Green Portal		25,90	Halflife *	DV 78,90
Baldurs Gate *	DV	76,90	Diablo 2 *		i.V.	Halflife *	EV 81,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	Diablo Hellfire	DA	35,90	Hannibal	DV 68,90
Battle Tech: Mechcom.	DV	67,90	Die by the Sword	DV	79,90	Hardball 6	DA 72,90
- Mechcommander	EV	88,90	Die Siedler 2 Gold Ed.	DV	54,90	Heart of Darkness	DV 62,90
Battlespire *		73,90	- 2 Scenario	DV	29,90	Hero. Might + Magic 2	DV 55,90
Biing 2 *	DV	67,90	- Übersiedler Extrem	DV	23,90	Herrscher der Meere	DV 71,90
Billard Nights *	DA	67,90	Die Siedler 3 *	DV	69,90	Hexen 2 - Mission	36,90
Black Dahlia *	DV	71,90	Die Versuchung	DV	73,90	Hexplore	DV 71,90
Blade Runner	DV	84,90	Dominion-Storm ... *	DV	69,90	I-War	DV 74,90
Bleifuss Rally	DV	52,90	Droiyan *	DA	71,90	iF/A-18 E Carrier Str. *	DV 73,90
Börsenfieber	DV	73,90	DSF Fussballman. '98	DV	39,90	Incoming	DV 85,90
Bonn Ouvert *	DV	39,90	DSF Off Road	DV	46,90	Incubation - Mission	DV 33,90
Buccaneer	DA	67,90	Duckman *	DV	59,90	Indiana Jones 5 *	i.V.
Bundesliga Man. 98 *	DV	79,90	Dune 2000 *	DV	74,90	Int. Football '98 *	DV 67,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	85,90	Dune 2000 *	EV	81,90	Interstate 76 Nitro Rid.	DA 44,90
- Vergeltungsschlag	DV	27,90	Dungeon Keeper Gold	DV	74,90	iPanzer 44	DA 73,90
C+C 3: Tiberian Sun *	DV	92,90	- Deeper Dungeon		33,90	Jagged Alliance 2 *	DV 72,90
C+C 3: Tiberian Sun *	EV	i.V.	- Extrem Dungeon		27,90	Jazz Jackrabbit 2	DV 58,90
Caesar 3 *	DV	78,90	Dungeon Keeper 2 *		i.V.	Jedi Alliance	DV 25,90
Caesar Gold Edition	DV	38,90	Earth 2140 Gold Ed.	DV	41,90	Jedi Knight	DA 79,90
Carmageddon Max			Eastern Front	DV	75,90	- Mysteries o.t. Sith	DA 37,90
Pack-Fahrt z.Hölle	DV	49,90	Elder Scrolls Red Guard *		73,90	Jet Fighter Fullburn *	76,90
CART Prescision Racing	DV	85,90	Emergency (Tagware)	DV	59,90	John Sinclair	DV 72,90
Castr. Honda Superbike	DV	73,90	F-15 'Jane's)	DV	73,90	Judge Dredd Pinball	DA 31,90
Cham Man Allstar *		69,90	F-16 Agressor *	DV	73,90	KKND 2 - Krossfire	DV 59,90
Chartbuster *	DV	54,90	F-22 ADF (TFX 3)	DV	75,90	Klingon Honor Guard *	i.V.
Civil War General 2	DV	64,90	- Red Sea Operations	DV	33,90	Knights & Merchants *	DV 65,90
Civilization 2 Classic Ed.	DV	65,90	F1 Racing Simulation	DV	71,90	Lands of Lore 2	DV 73,90
Claw	DV	40,90	Falcon 4.0 *	DV	71,90	Lands of Lore 3 *	DV 79,90
Close Combat 2.0	DV	85,90	Fallout	DV	72,90	Larry 1-6	DA 49,90
Colin MCRae Rally *	DV	76,90	Fifa 98 WM Qualifikat.	DV	72,90	Larry's Casino *	DV 48,90
Comanche 3.0 Gold *	DV	74,90	Fighter Squadron *		74,90	Liath *	74,90

tOp tiTel

Knights+Merchants	65,90
Grand Prix Legends *	78,90
Prey *	i,V.
Sin *	75,90
Halflife *	78,90
Daikatana *	78,90
Dune 2000 *	74,90
Comanche 3 Gold *	74,90

Hardware - Empfehlungen

Gravis Gamepad pro	55,00
Gravis Gamepad xTerminator	96,90
Sidewinder Gamepad	69,90
Sidewinder Freestyle	125,00
Sidewinder Force Feedback pro	249,00
Sidewinder Precision Pro	125,00
Saitek PC-Dash	124,00
Flightboard für FS 98 + Pro Pilot	299,00
Diamond Monster 3D + Spiele	199,00
Diamond Monster II 12 MB ohne Spiele	479,00
Creative Labs 3D-Blaster 12MB	559,00
Miro Highscore 2 12 MB	615,00
Maxi Gamer 3D 2 -12MB	499,00
CD - Rohlinge ab	2,70

LoW BudGet

Battlezone	26,90	Master of Orion 2	25,00
Bleifuss 2	28,90	Mechwarrior 2 *	26,90
Bleifuss Fun	25,90	Need for Speed 2 Spec Ed.	32,90
Carmageddon Fahrt z Hölle	26,90	Panzer General 3D	39,90
Civilization 2	39,90	Phantasmagoria 1	29,90
Civilization 2 Multiplayer	39,90	Privateer 2: The Darkening	29,90
Dark Reign	35,90	Resident Evil 1	27,90
Floyd	25,90	Road Rash	29,90
Formel 1	37,90	Schlechtighet	29,90
Heavy Gear	26,90	Warcraft 2 *	27,90
Hexen 2	29,90	Wet - The Sexy Empire	42,90
Incubation	29,90	Wing Commander 4	37,90
JSF Joint Strike Fighter	36,90	Zork: Der Großinquisitor	26,90

PSX: Konsole 289,- **N64:** Konsole 299,-

Colin McRea Rally	85,90	Forsaken	109,90
Xploder	76,90	Banjo Kazooie	84,90
Multinorm Set	29,90	WWF: Warzone	102,90

CD-Rom Spiele:

Links Kurs Kollektion 4	DV	57,90	Red Baron 2	DV	65,90	Ultima Online	92,90
Links LS '98	DA	77,90	Redneck Rides Again	DA	69,90	Unreal	DV 77,90
LMK - Lady, Mage & Knight *		i.V.	Rent a Hero *	DV	75,90	Unreal - uncut	EV 79,90
Lode Runner 2 *		72,90	Requiem *	DA	73,90	- Unreality	DA 24,90
Lords of Magic	DV	66,90	Riana Rouge	EV	79,90	- Developer Levels *	35,90
Lords Royal Edition	DV	68,90	Riven (Myst 2)	DV	71,90	- Level Editor	35,90
Lucky Luke	DV	32,90	Riverworld *	DV	77,90	Urban Assault *	i.V.
Lula Inside		29,90	RoboRumble	DV	66,90	V-Rally *	DV 77,90
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90	San Fransisco Rush *	DV	74,90	Vangers *	DA 73,90
Machines *		i.V.	Secret of Vulcan Fury *		i.V.	VIVA Football *	73,90
Mad Trax *		74,90	Sentinel Returns *		81,90	War Games *	DV 76,90
Malkari *	DA	73,90	Seven Kingd. Anc. Adv.	DV	61,90	Warlords 3-Darklords *	DV 39,90
Mana: Weg d.s. Macht *		73,90	Shanghai Dynasty	DV	44,90	Wartorn *	i.V.
Manhatten *	DV	71,90	Sierra - Pro Pilot	DV	75,90	Windows '98 - Update	DV 189,00
MAX 2	DV	75,90	Silent Hunter Com. Ed.	DV	72,90	Wing Commander 5	DV 72,90
Mayday *	DV	71,90	Sim City 3000 *	DV	82,90	W. League Soccer 98 *	DV 71,90
Mechwarrior 3 *	DA	i.V.	Sin *	DV	75,90	World Rally Fever	DV 25,00
Metro-Police *		i.V.	Sin *	EV	81,90	Worldmanager 98 *	73,90
MIA - Missing i.Action *	DA	69,90	Soldiers at War	DV	66,90	Worms 2	DV 39,90
Micro Machines V3	DA	68,90	Sonic R *	DA	53,90	Wrecking Crew *	DA 75,90
Might + Magic 6	DV	71,90	Spearhead *	DV	73,90	X-Car *	DA 73,90
Monkey Island 3	DV	82,90	Spec Ops: Ranger Ass.	DV	69,90	X-Com Apocalypse	DV 59,90
Monster Truck Mad. 2	DV	88,90	Star Trek: Fleet Acade.	DV	75,90	X-Com Bundle	DV 65,90
MotorHead	DA	73,90	Star Trek: Generations	DV	39,90	X-Com Interceptor	DV 65,90
Mystery Islands *	DV	72,90	Star Wars: Force Com. *		i.V.	X-Files: The Game	EV 76,90
Myth-Kreuzzug ins Ung.	DV	79,90	Starcraft	DV	81,90	X-Files: The Game *	DV 76,90
NAM (3D Shooter)	US	79,90	Starcraft - Broodwar *	DV	36,90	X-Files: Unrestrict. Aces.	DA 45,90
NBA '98	DV	72,90	Starcraft - Game On! *		29,90	X-Wing vs. Tiefighter	DV 79,90
Need for Speed 3 *	DV	76,90	Starcraft - Insurrection	DV	28,90	- Mission	DV 39,90
Newman Haas Racing *	DV	75,90	Starcraft - ScumCraft	DV	26,90	Youngblood *	DA 80,90
NHL '98	DV	72,90	Stratosphere *	DV	73,90	Zeus *	DV 54,90
Nice 2 *	DV	72,90	Superbike World Ch. *	DA	73,90	**SAMMLUNGEN**	
Nightmare Creatures	EV	59,90	Team Apache	DV	66,90	486 Explosion *	DV 47,90
Of Light and Darkness	DV	69,90	Tennis Manager	DV	37,90	Bundesliga Champ.Pack	DV 53,90
Outcast *		i.V.	Tex Murphy Overseer	DV	46,90	Best o.Microprose Strat.	DV 66,90
Outlaws	DV	72,50	The House of the Dead	DA	67,90	Best of Voodoo Comp.	DV 53,90
Outwars	DV	85,90	Tides of War *		72,90	Game Box 2-50 Titel	DV 35,90
Panzer Commander	DV	66,90	Tie Fighter	DV	34,90	Gold Games 2	DV 39,90
Pete Sampras Tennis 97	DV	27,90	Time Warp *	DA	46,90	Lucas Arts 10 Advent.	DV 52,90
Pizza Syndicate *	DV	71,90	Tiny Trails	DV	53,90	Mega Pack 9	DV 68,90
Police Quest Swat 2 *	DV	66,90	TOCA Touring Car Ch.	DA	73,90	Role Play Game Comp.	DA 59,90
Populous 3rd Coming *	DV	75,90	Tomb Raider 2	DV	78,90	Total Heaven 2 *	DV 74,90
Power Chess 2.0 *	DV	79,90	- Add On	DV	23,90	Ultimate Strategy Archiv	DA 55,90
Prey *		i.V.	Tomb Raider 3 *	DV	i.V.	**Hits für Kids**	
Pro Pinball-Flipper M.	DV	53,90	Tomb Raider Dir. Cut	DV	42,90	Abenteuer LEGO - Insel	DV 52,90
Project Airos	DA	73,90	Tonic Trouble *	DA	73,90	ADDY Lernsoftware	DV 67,90
Prost Grand Prix '98	DV	62,90	Tonka Notruft *	DA	46,90	Arielle- Int.Abenteuer	DV 65,90
Queen: The Eye	DV	73,90	Total Annihilation	DV	47,90	Asterix & Obelix	DV 32,90
Quest for Glory 5 *	DV	78,90	- Core Offensive	DV	37,90	Barbie Filmstudio	DV 52,90
Quest for Glory Coll.	DA	49,90	Trespasser *		i.V.	Blinky Bill 2	DV 27,90
Railroad Tycoon 2 *		i.V.	Tunquska *		74,90	Charly Naseweis	DV 46,90
Rally Generation *	DV	73,90	Turok 2-Seeds of Evil *	DV	i.V.	Janosch Riesenparty	DV 58,90
Reah *	DV	76,90	Twisted Metal 2 *		i.V.	Löwenzahn 2	DV 41,90
Rebellion	DV	72,90	Ultima 9 *		i.V.	Rayman-Lernsoftware	DV 39,90
Recoil *		73,90	Ultima Collection	EV	73,90	**Lösungshefte ab 9,90**	

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr **SPÄTSCHICHT:** Mittwochs bis 20:00 Uhr

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!

Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

BUNDES manager LIGA 98

Die Bundi-Väter Werner Krahe und Jens Onnen haben zusammen mit Andreas Niedermeier den Verein gewechselt. Mit der 98er Auflage des Klassikers unter den Fußballmanagern geben sie ihr Abschiedsspiel für Software 2000.

Die Neuerungen halten sich vom Anpfiff weg in Grenzen, doch wurde das DOS-Programm mittlerweile an Win 95/98 angepaßt, läuft sehr stabil und scheint bugfrei zu sein – während unserer Testphase über mehrere Spieljahre hinweg gab es keinerlei Abstürze. Und mit kleineren Ungereimtheiten (seit wann trägt Schalke seine Heimspiele auch im Müngersdorfer Stadion aus?) kann man leben.

Auch optische Unterschiede zum Vorgänger gibt es kaum. Lediglich Kleinigkeiten wie die Shortcutleiste oder der Zeitablaufbalken während der Begegnungen mit den Konterfeis der an Aktionen wie Gelbe/Rote Karten, Torchancen etc. beteiligten Spieler wurden überarbeitet. Was den Augen recht ist, muß den Ohren billig sein: Trotz Neuaufnahme aller Sprachmodule wirken die Sätze immer noch recht zusammengestammelt. Ansonsten bleibt es in Sachen Sound bei dürftigen Effekten und abschaltbaren Audiotracks.

Einer der wichtigsten Aktivposten ist nach wie vor die DFB-Lizenz, hier mit den aktuellen Daten der Saison 98/99. Der letzte berücksichtigte Transfer datiert dabei auf Ende Juli, als Pavel Kuka vom Meister Lautern zum Club nach Nürnberg wechselte. Korrekte Kader finden sich allerdings nur in erster und zweiter Liga. Fans von Vereinen aus Ober- bzw. Regionalliga oder spanischen, englischen, italienischen und französischen Teams müssen zwecks Authentizität nach wie vor den integrierten Editor bemühen. Und da im neuen Bundi-Trikot grundsätzlich ein zwei Jahre altes Game steckt, spielt man auch in der Championsleague immer noch mit vier statt mittlerweile sechs Gruppen.

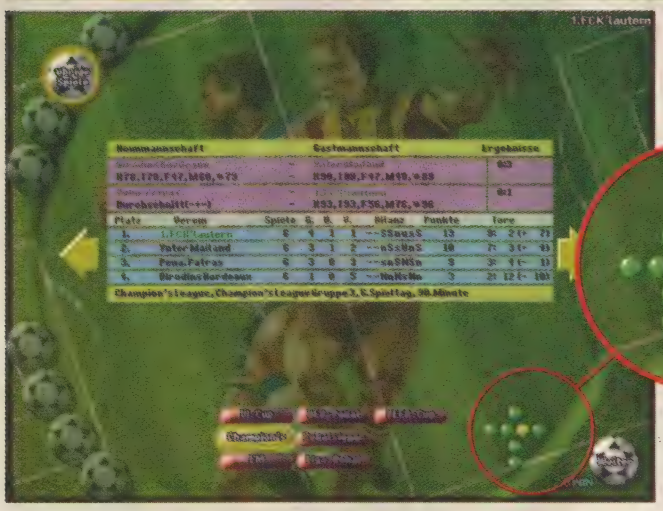
Ein paar neue Features gibt es freilich auch. Man kann etwa die Prämien für Meisterschaft, Tore usw. bequem für die komplette Mannschaft festsetzen. Und während der Begegnungen darf der Manager die Schützen für Elfmeter, Eckball sowie Freistöße bestimmen. Außerdem ist es nun möglich, jederzeit neue Vereinschefs einsteigen bzw. abspringen zu lassen. Das eröffnet natürlich auch neue Mogelmöglichkeiten: Man nimmt von Alibi-Kontrahenten Kredite auf, um sie anschließend wieder des Feldes zu verweisen. Die Kohle bleibt dann auf dem Konto des schuldenfreien Schummlers…

Während der Begegnungen gibt es neue Optik und zusätzliche Features wie die Schützenauswahl

Déjà-vu im Hauptmenü: Bis auf das per Importfunktion eingelesene PCX-Bild von Trille sind kaum Unterschiede zum Vorgänger zu entdecken

Der alte Meister nach einer Frischzellenkur

Taktische Änderungen beeinflussen den Spielverlauf jetzt etwas deutlicher, was allerdings nur bei intensivem Vergleich mit der Ur-Version auffällt. Da die mäßigen Torszenen und die Steuerung über nicht immer selbsterklärende Icons von dort 1:1 importiert wurden, darf man in diesen Punkten keine Innovationen erwarten. Aber in punkto Komplexität und Spielspaß ist der aktuelle Bundi gerade für all diejenigen, die den Vorgänger nicht besitzen, zweifellos die beste Wahl im Genre – neben „Anstoß 2" natürlich. Registrierte 97er müssen jedoch individuell entscheiden, ob sie gegen 40,– DM von der Upgrade-Möglichkeit Gebrauch machen wollen. (st)



Auf dem aktuellen Stand: der Kader des amtierenden Meisters

Die Championsleague hinkt mit vier Gruppen der Realität hinterher

Ganz persönlich

Als begeisterter Bundi-Spieler der ersten Stunde bin ich nach der verkorksten 97er-Saison von Software 2000 enttäuscht zu Ascarons „Anstoß 2" gewechselt. Mittlerweile hat sich in meinem alten Klub allerdings einiges gebessert: Ohne die lästigen Bugs kommt endlich wieder jene Spielfreude auf, die ich bei den Klassikern „Professional" oder „Hattrick" schätzen und lieben gelernt habe. Unter diesen Umständen lasse ich mich gerne wieder auf ein unterhaltsam-komplexes Gastspiel ein.

Steffen

Bundesliga Manager '98
(Software 2000/Eidos)

Klassisches Fußballmanagement am aktuellen Stand

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: variabel
Preis: ca. 89,– DM

81%

Grafik	60%
Sound	56%
Steuerung	79%
Motivation	83%

Datenträger	1 CD, 100 oder 170 MB auf der HD
System	ab einem P90 mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler hintereinander an einem Rechner
Online-Info	http://www.software2000.de

„Hier kommt KURT!"

Mit ihrer Firma Heart-Line wollen die Alt-Bundis Andreas Niedermeier, Jens Onnen und Werner Krahe neue Maßstäbe im digitalen Fußballmanagement setzen.

?: Das erste Spiel nach Software 2000 wird wieder ein Fußballmanager sein. Worin unterscheidet sich KURT vom Bundi?

WK: *Nicht mehr oder größer, sondern neu und anders lautet unsere Devise. So werden wirtschaftliche Aspekte zugunsten sportlicher in den Hintergrund treten. Vor allem von den in Echtzeit berechneten Iso-Partien mit umfangreichen Eingriffsmöglichkeiten erwarten wir uns sehr viel. Immerhin wird KURT 430.000 Eigenschaften von über 8.000 Spielern aus 400 Vereinen verwalten. Dazu analysieren wir z.B. die korrekte Flugbahn einer Flanke unter Berücksichtigung von Erdanziehung, Schußstärke, taktischem Verständnis etc.*

?: Klingt nach Realismus pur?

AN: *Genau. Und den wollen wir rein visuell, also ohne ewige Zahlenkolonnen rüberbringen. Dabei legen wir großen Wert auf bequemes Handling mit Drag & Drop und einer browsermäßigen Benutzeroberfläche. Das gilt auch für den Multiplayermodus, in dem bis zu 18 Spieler pro Partie in völlig frei konfigurierbaren Internet-Wettbewerben gegeneinander antreten.*

?: Wann wird KURT den Digi-Rasen betreten?

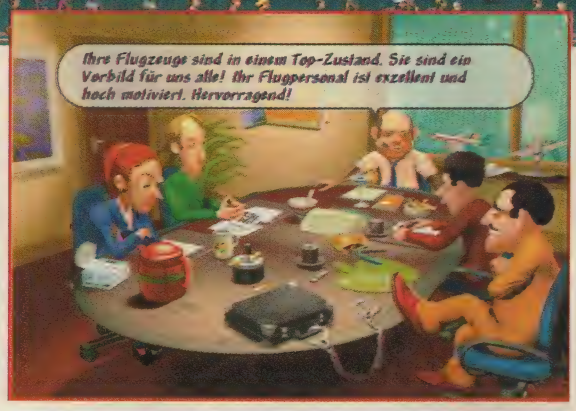
JO: *Wir hoffen, daß unser Debüt noch dieses Jahr im Laden steht!*

Das Titelmaskottchen des neuen Fußballmanagers von Heart-Line: KURT

Die „Perry Rhodan"-Macher von Spellbound kehren aus dem All auf den Boden spielerischer Tatsachen zurück – zumindest fast: Hier wartet eine Art von „Theme Airport" auf Leiter einer Fluggesellschaft.

Check-in

Gemeinsam mit dem Spieler dieser Wirtschaftssimulation buhlen noch drei CPU-Tycoons um die Gunst des Flughafenleiters, der die Leistungen des Quartetts täglich in der Neun-Uhr-Konferenz beurteilt. Während der Sieben-Tage-Woche wird dann bis zu neun Stunden täglich hart gearbeitet, wobei sich die Echtzeit in vier Stufen regulieren läßt. Wer sein Tagwerk vollbracht hat, kann allerdings jederzeit den spielbeschleunigenden Feierabend einläuten.
In der Anfangsphase kann von Unterbeschäftigung freilich keine Rede sein: Zunächst werden die Brötchen über Aufträge von zwei Reisebüros verdient. Sobald der Laden läuft, lassen sich auch Routen mieten, die mit einer Mindestauslastung von 20 Prozent abzufliegen sind – wer das nicht schafft, erhält keine zusätzlichen Strecken oder muß gar wieder welche abgeben.



Täglich beurteilt der Airportmanager die Arbeit der vier „Linienrichter"

Die Flugpläne der einzelnen Maschinen klickt man bequem per Drag and Drop zusammen

Nur ein Teil der Tätigkeiten läßt sich vom Büro aus erledigen

Der Saboteur macht der Konkurrenz das Leben schwör

Now boarding!

Auf dem Weg zu einem möglichst umfassenden Liniennetz zwischen den 48 internationalen Flughäfen ist Expansion ein Muß. Viele gebrauchte sowie fabrikneue Vögel stehen zum Kauf, sie unterscheiden sich hinsichtlich Reichweite, Kapazität, Geschwindigkeit, Treibstoffverbrauch usw. Man kann ihre Ausstattung (Sitze, Verpflegung an Bord etc.) aufbessern, außerdem ist regelmäßige Wartung vonnöten. Nicht minder wichtig sind Piloten und Flugbegleiter. Im Personalbüro trudeln täglich neue Bewerbungen ein, eingestellt wird je nach Qualifikation und Gehaltsforderung. Zudem kann man Berater engagieren, die einem u.a. bei der Treibstoffbeschaffung unter die Arme greifen, über Aktionen der Konkurrenz informieren oder Rabatte aushandeln.
Steht schließlich noch der Flugplan und laufen die Werbekampagnen, floriert das Geschäft langsam. Gewinne investiert man in Niederlassungen rund um den Globus, die vor Ort lukrative Aufträge an Land ziehen. Und über erfolgreichen Aktienhandel läßt sich vielleicht irgendwann der eine oder andere Mitbewerber übernehmen. Zwischendurch gibt es kleine Adventure-Einlagen aus dem Duty-free-Shop: Neben Hilfsmitteln wie Filofax, Handy und Notebook für Mobilmanagement außerhalb des Büros, sind da noch eine Reihe anderer Gegenstände erhältlich. Bietet man diese den richtigen Personen an, erhält man Zugriff auf neue Features wie den Saboteur. Der zettelt gegen Bares Streiks bei der Konkurrenz an oder legt Bomben in fremde Büros.

„Theme Airport": An Gedankenblasen erkennt man eigene Passagiere und kann sie vom Check-in bis zum Abflug beobachten

Mit Honey Airlines in den Weltraum

Take-off

Neben dem Freispiel von unbegrenzter Dauer gibt es ein kurzes Tutorial und fünf Missionen, deren Ziele vom Erledigen schlapper fünf Aufträge bis hin zum Bau einer Rakete für den Personentransport der Zukunft reichen. Die komfortable Steuerung ist dabei kein Thema: Wenn das Alter ego in einer stilistischen Mischung aus „Theme Park" und „Mad News" durch die hübsche (wenn auch etwas ruckelig vertikal scrollende) Flughafenhalle wandelt, macht man ihm mit Doppelklick oder Tastaturshortcuts Beine.

Die detaillierte Comicgrafik ist nett anzusehen und tut auch viel für die Motivation. So kommt richtig Freude auf, wenn reichlich Passagiere vor dem eigenen Check-in-Schalter Schlange stehen und der Warteraum vor dem Gate stets gut mit Reiselustigen gefüllt ist. Auch der Sound gibt sich mit Sprachausgabe und flughafentypischer Geräuschkulisse keine Blöße. Eine unterhaltsame Wirtschaftssim also, an der auch und gerade Einsteiger ihren Spaß haben. (st)

Ganz persönlich

Endlich mal wieder eine überschaubare Wirtschaftssimulation: Das Aufgabenpensum ist von jedermann zu bewältigen, Spielspaß geht vor Optionen. Auf der anderen Seite mögen sich versierte Airline Tycoons angesichts der nicht sonderlich cleveren CPU-Konkurrenz leicht unterfordert fühlen, denn es gibt ja keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und auch nur relativ wenige Missionen. Um so mehr freue ich mich auf den für Oktober geplanten Netzwerkpatch, zumal mir die Visualisierung meiner Aktionen anhand der herumwuselnden Passagiere wirklich gut gefällt.

Steffen

Airline Tycoon

(Spellbound Software/Infogrames)

Unterhaltsame Wirtschaftssim für „Lufthansel"

USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: für Fortgeschr.
Preis: ca. 79,– DM

74%

Grafik	74%
Sound	71%
Steuerung	76%
Motivation	73%

Datenträger	1 CD, 26 bis 95 MB auf der HD
System	ab einem P90 (besser P133) mit Win 95/98 und 16 MB RAM (besser 32 MB)
Grafik	SVGA (640 x 480 Pixel)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein (kostenloser Netzwerkpatch ab Oktober)
Online-Info	http://www.spellbound.de

JETFIGHTER FULL BURN

Im März letzten Jahres gelang „Jetfighter 3" nur eine Flughöhe von 68 Prozent. Damit Teil vier der Serie voll durchzieht, haben ihm die Mission Studios eine neue Maschine und ein futuristisches Szenario spendiert.

Dem Tod ein Schnippchen schlagen: Blackouts und Luftkollisionen sind ab-, Unverwundbarkeit ist zuschaltbar

Neben F-18 und F-22 hebt hier anno 2006 also auch der russische Vogel Mig-42 ab. Doch zunächst darf der Pilot sich per Namenseintrag und Rufzeichen verewigen, dann sein Parteibuch wählen: Steht man auf östlicher Seite oder will man sich als Mitglied der US-Airforce von der Startrampe eines Flugzeugträgers katapultieren lassen? Je nachdem, variiert die Zielsetzung der insgesamt knapp 100 dynamischen Missionen. Die Russen wollen sich ein norwegisches Ölfeld unter den Nagel reißen, die NATO will ebendies verhindern.

Jede der beiden Kampagnen verfügt über zehn Trainingsflüge sowie einen individuell gestrickten Storymodus. Während da die Karriere des russischen Piloten reichlich Wendungen nehmen kann, ist die seines amerikanischen Widerparts etwas stringenter angelegt. Insgesamt sind die konzeptionellen Parallelen zu Origins „Strike Commander" aber stets unübersehbar: Auch

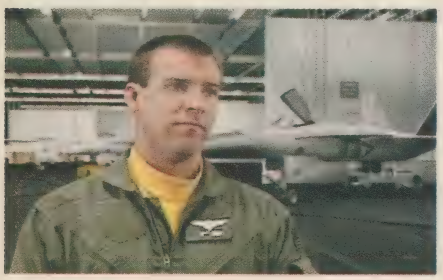
Wie „Strike Commander", nur anders...

hier dürfen zwischen den Einsätzen fünf Abteilungen besucht werden, um in Hangar, Kabine, Bar usw. selbstablaufende Gespräche mit dem Staffelführer, Technikern oder Teamkameraden zu führen. Wie in den Missionsbriefings agieren dabei echte Darsteller vor gerenderten Kulissen.

In der Luft trifft man dann freilich auf die üblichen Genrestandards. Wie bei den meisten Flugsimulationen sind Patrouillenflüge zu absolvieren, zahlreiche Gegner bei Tag und Nacht abzuschießen, Schiffe zu versenken und Bunker auszuheben. Die Steuerung via Keyboard und Joystick klappt dank separater Justier-

Zwei Parteien, zwei dynamische Kampagnen: Es warten rund 50 Einsätze auf russischer und amerikanischer Seite

Virtuelle Cockpits und schwenk- wie zoombare Außenansichten sind Genrestandard



Pro & Kontra

Pro

* 3 Jets
* 2 Kampagnen, ca. 100 Missionen
* motivierender Storymodus
* schnelle 3D-Grafik

Kontra

* umständliche Installation
* Maschinen unterscheiden sich kaum
* Missionsdesign sehr konventionell

möglichkeiten prima, wer einen Force-Feedback-Knüppel besitzt, darf sich auf aufrüttelnde Luftschlachten freuen. Auch optisch vermag das Spiel zu überzeugen – weit mehr, als es die Standbilder vermuten lassen: Mit einer 3Dfx-Karte in einem P166 zischt die Grafik nur so unter der Maschine weg, strategisch wichtige Tiefflüge werden von Lensflares, Dunstschwaden und transparenten Wolken versüßt.

Jetzt die schlechten Nachrichten: Weil der (DOS-)Installer die Soundkarte nicht automatisch erkennt, müssen die Parameter für Port, DMA und IRQ wie vor Urzeiten von Hand eingegeben werden. Und wer gar einen Klangexoten im Rechner hat, hört eventuell gar nichts. Zieht man jetzt noch die fehlende Möglichkeit der Einsatzplanung (Bewaffnung und Waypoints folgen vorgegebenen Mustern) ins Kalkül, reicht es wieder nicht für Hit-Regionen. Doch wer in einer Flugsim vorwiegend Action sucht, findet sie im neuesten Jetfighter reichlich. (rf)

„Myst" meets „Strike Commander": Bei drehbarer Rundumsicht führt man zwischen den Einsätzen selbstablaufende Gespräche in fünf Stationen wie Hangar und Bar

Jetfighter Full Burn
(Mission Studios)

Actionorientierter Flugi mit Storymodus

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 99,– DM

78%

Grafik	80%
Sound	72%
Steuerung	77%
Motivation	79%

Datenträger	4 CDs, 45 MB auf der HD
System	ab einem P133 (besser P166) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 640 x 480 Pixel), Grafikdetails regelbar, unterstützt 3Dfx-Karten
Sound	alle gängigen Soundkarten
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick (Force Feedback)
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	16 Spieler via Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.missionstudios.com

Ganz persönlich

Keine allzu „ernsthafte" Simulation, aber eine unterhaltsame: Einen so schönen Storymodus gibt es nicht alle Tage, und die flotte 3D-Grafik stellt relativ niedrige Ansprüche an die Hardware. Auch wenn ich hier nur Aufgaben bekam, die ich anderswo im Genre schon dutzendfach absolviert habe – so herzzerreißend, wie meine russische Witwe den Absturz beweint hat, kann ich dem Game einfach nichts verübeln!

Jack

iF/A-18E CARRIER STRIKE FIGHTER

Ein Hit kommt manchmal allein: Mit „iF-22" wußte Interactive Magic vor genau einem Jahr die Raptorenbändiger unter den PC-Piloten zu begeistern, mit dem 3Dfx-Online-Flugi „Air Warrior 3D" schon nicht mehr so sehr. Jetzt droht gar eine Bruchlandung.

Der Zeit voraus ist hier lediglich das Objekt der Begierde: die E-Version der F/A-18 Hornet wird offiziell erst anno 2003 in Dienst gestellt. Um so öder, wenn einer so modernen Hornisse der Grafikstachel fehlt…

Nach dem einleitenden AVI-Intro findet man sich auf einem animierten Marinestützpunkt wieder. Dessen Angebot umfaßt sehr variable Instanteinsätze, sieben Trainingsmissionen im Simulator, Infos über das Flugzeug und die verfügbaren Waffen oder Auszeichnungen sowie die Option auf Multiplayer-Gefechte. Alternativ dazu darf sich der Spieler vom Flugzeugträger Abraham Lincoln zu zwei fiktiven Kampagnen in den Irak oder die Ägäis bringen lassen. Vor dem Katapultstart in die jeweils 12 zufällig generierten Missionen sind dabei die Waffenlast und Waypoints für die eigene Maschine und bis zu drei Flügelmänner zu bestimmen. Dann stürzt man sich in Dogfights oder via Bombardement auf feindliche SAM-Stellungen, Schiffe und Bodeneinheiten.

Technik von morgen, Präsentation von gestern

Die Steuerung über Stick und Maus gibt dabei kaum Anlaß zur Kritik, während man sich an das hoffnungslos überladene Keyboard dank freier Definition für alle Tasten zumindest gewöhnen kann. Auch der Sound aus regelbarer Musik, englischer Sprachausgabe und Effekten ist noch passabel. Was den Spaß am Spiel verdirbt, das ist die Grafik: Selbst bei doppelter Schallgeschwindigkeit gleiten die grob texturierten Landschaften so gemächlich am Cockpit vorbei, daß man fast Blumen pflücken möchte – wenn es sie denn gäbe: Trotz Unterstützung für 3D-Turbos und variablen Auslösungen fehlt es an Details. (rf)

Öde Wasserflächen, dünn besiedelte Wüsten – wäre nicht der schicke Flugzeugträger, würde man der kaum texturierten Maschine den 3D-Turbo unter der Haube gar nicht glauben

Vom animierten Marinestützpunkt aus startet man zu Trainingsflügen, Instant- und Netzwerkeinsätzen sowie zwei Kampagnen

Das interaktive Cockpit gibt es auch in einer drehbaren Variante, optional können alle Instrumente weggeschaltet werden

iF/A-18E Carrier Strike Fighter
(Interactive Magic)

Dröge Simulation eines hochmodernen Kampfflugzeugs

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM

60%

Grafik	64%
Sound	67%
Steuerung	69%
Motivation	55%

Datenträger	1 CD, 100 MB auf der HD
System	P166 (besser P200) mit 24 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA (640 x 480 bis 1024 x 768 Pixel), alle gängigen 3D-Karten werden unterstützt
Sound	alle von Win 95/98 unterstützten Karten
Eingabe	Joystick, Maus, Tastatur
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler via (Null-)Modem, bis zu 8 per Netzwerk oder Internet
Online-Info	http://www.imagicgames.de

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite
Ari Data	**57**
Produktinfo	023
Blackstar Multimedia	**75**
Produktinfo	022
BMS Modern Games	**2**
Produktinfo	001
CDV	**19**
Produktinfo	020
Cendant	**65**
Produktinfo	016
Conitec	**83**
Produktinfo	046
Eidos	**27**
Produktinfo	024
Elsa	**23**
Produktinfo	015
Game It!	**87**
Produktinfo	039
Gamesmania	**105**
Produktinfo	047
Infogrames	**11**
Produktinfo	004
Interact by Jöllenbeck	**109**
Produktinfo	040
Interactive Magic	**53,61**
Produktinfo	042,021
Joker Verlag	**34/37,111**
Matrox	**136**
Produktinfo	003
Microprose	**41,71**
Produktinfo	017,025
MVG	**123**
Produktinfo	014
Okay Soft	**79**
Produktinfo	043
Philip Morris	**135**
Prism Leisure	**51**
Produktinfo	019
Saitek	**85**
Produktinfo	041
Ubi Soft	**45**
Produktinfo	018

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Wir empfehlen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- **Bei Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab 200,- frei
- **Vorkasse/Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.7.98 * = noch nicht verfügbar am 10.7.
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch

Game It!

Titel des Monats August:
Dune 2000
69,99

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Titel	Preis
Anno 1602	**79,99**
Autobahn Raser	**49,99**
Bleifuß Fun*	**19,99**
Commandos	**79,99**
F1 Racing	**69,99**
MAX 2	**69,99**
Mechcommander*	**64,99**
N.I.C.E. 2	**69,99**
Resident Evil*	**24,99**
Sin*	**69,99**

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
3D Lemmings	27,99
3 Skulls of the Toltecs	29,99
7th Guest	12,99 N
7th Legion	24,99
1942 Pacific Air War	24,99
1944 Across the Rhine	24,99
A 10 Cuba	9,99
Aces of the Deep	19,99
AH 64 Longbow Classic	29,99
Airlines	19,99
Albion Classic	24,99
Ancient Empires	19,99
Asse der Tiefe	39,99
ATF Classic	29,99
Battle Isle 2 + Data	22,99
Battle Isle 3	24,99
Beasts & Bumpkins	29,99
Biing	29,99
Bleifuss 2	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bundesliga Man. Hatt	29,99
Bundesliga Man. Pro	19,99
Capitalism Classic	24,99
Carmageddon (USK 12)	29,99 N
Champ. of Europe 97/98	29,99
Chewy	24,99
Christoph Kolumbus	19,99
Civil War General	19,99
Creature Shock	12,99
Crusade	19,99
Cyberstorm	9,99
D-Info 97	29,99
Darklight Classic	29,99
Dark Reign	27,99
Dark R.-Dark Rule Level	22,99
Dark Reign Mission .	34,99
Das Amt	19,99
Das schwarze Auge 1-3je	9,99
Daley Thomson Zehnk.	17,99
Der Reeder	19,99
Descent 2	19,99 P
Destruction Derby	24,99
Destruction Derby 2	27,99
Die Fugger 2	19,99
Die Hanse	27,99
Die Pirateninsel	24,99
Die Siedler 1 Classic	22,99
Die total verrückte Rallye	22,99
DSF Baseball	22,99
Dune	12,99
Earthworm Jim 1	9,99
Earthworm Jim 2+1	22,99
Eishockey Manager	19,99
Elisabeth 1 Classic	29,99
F 16 Fighting Falcon	12,99 N
Fallen Haven	24,99
Fatal Racing	22,99
FIFA Soccer 96 Classic	19,99
FIFA Soccer Manager	29,99
Fields of Glory	12,99
Floyd	29,99
FX Fighter Turbo	9,99
Gene Machine	9,99
Goal	12,99
Hattrick Classic	29,99
Hexagon Kartell	29,99
Hexen 2	27,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Hexen2-Hexmaker Add	29,99
Hind + Apache Longbow	27,99
History Line Classic	17,99
Holiday Island	24,99
Imperium Galactica	29,99
Indiana Jones 3+4	22,99
Interstate 76	29,99
Jack Orlando	9,99
Jurassic War	29,99
KKND Classic	29,99
King's Quest 7	19,99
Kiss 'n Kill	24,99
Koala Lumpur	22,99
Korea Classic	29,99
Kyrandia 3*	12,99
Lands of Lore	19,99
Last Express	22,99
Lighthouse	19,99
Lost Eden	12,99 P
Lucky Luke	27,99
Lure of Temptress	12,99
M1A2 Abrams	24,99
Mad News	19,99
Mad TV 1+2	22,99
Magic Carpet 2	19,99
Man of War*	24,99
Manic Karts	12,99
Master of Orion 2	22,99
MAX	29,99
MDK	29,99
Mechwarrior 2	24,99
Monty Pyton: Waste of	19,99
Need 4 Speed 2 SE *	29,99
NHL Hockey 97	29,99
Nihilist	9,99
Nine-The last Resort	19,99
Phantasmagoria 1	27,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99 N
Pinball Classics Vol. 2	29,99 N
Pinball Pack	19,99
Pirates! Gold	24,99
Player Manager 2	12,99
POD	29,99
POD Miss. Back to Hell	19,99
Police Quest SWAT	29,99
Prince of Persia 1+2	22,99
Privateer 2: Darkening	24,99
Pro Pinball: The Web	19,99
Project Paradise	17,99
Puzzle Bobble Classic	19,99
Pyst	14,99
Rail Road Tycoon Deluxe	24,99
Realms of Haunting	29,99
Rebel Assault 2	29,99
Red Baron 1 Classic	19,99
Rendezvous im Weltr.	19,99
Resident Evil	24,99 N
Road Rash Classic	29,99
Sean Dundee	24,99
Sens. World of Soccer	19,99
Seven Years War	29,99
Shanghai Great Mom.	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99 N
Sherlock Holmes II	29,99
Shivers 2	19,99
Sim City Classic	29,99
Sim Tower Classic	29,99
Simon 1+2	19,99
Stadt der verl.Kinder	24,99
Star Wars Collection	19,99
Steel Panthers 2	24,99
Stonekeep	24,99
Street Racer	24,99
Sub Culture	29,99
Subwar 2050	12,99
Super EF 2000	29,99
Syndicate Wars Classic	29,99
Teamchef	19,99
The Dig	29,99
Tie Fighter	29,99
The Ultimate Mix	19,99
Time Commando	29,99
Toonstruck	19,99
Top Gun (USK 12)	24,99
Transport Tyc+World Ed.	24,99
Trash It!	29,99
UEFA 96/97	19,99
US Navy Fighters 97 Cl.	29,99
Vermeer	29,99
Vollgas	22,99
War in the Gulf	9,99
Warbreeds	22,99
Warcraft	24,99
Warcraft 2	29,99
Warwind 2	29,99 P
Wing Commander 4	29,99
Woodruff	19,99
Worms	24,99
X-Com:Terror f.t.Deep	24,99
X-Wing + Mission	22,99
Z + Expansion Set	29,99
Zeppelin	9,99
3D Ultra Minigolf	34,99
3D Ultra: verg. Kont.	44,99

Preisaktion!

Titel	Preis
Conquest Earth	**29,99**
Dark Earth	**39,99**
Trash It!	**29,99**
Turok	**64,99**
War in the Gulf	**9,99**
X-Com Interceptor	**54,99**

CD ROM

Titel	Preis
Abe's Odysee	74,99
Addiction Pinball	42,99
Adidas Power Soccer 98*	77,99 N
Adrenix*	64,99
Age of Empire	79,99
Age of Empire Mission	24,99
Age of E.german.Offen.	24,99N
AH 64D Longbow 2	74,99
Air Warrior 3	74,99
Airline Tycoon*	69,99
Aironauts*	59,99 N
Akte Europa	32,99
Alien Earth*	64,99
Anno 1602	79,99
Anno 1602 Pirate Isl.	22,99
Anno 1602: Ultimate Add on	24,99N
Anno 1602: Zu neuen Ufern	22,99 N
Anstoss 2	69,99
Anstoss 2: Data	24,99
Apache*	74,99
Apollo 18: Moon Mission	74,99
Army Men	69,99
Armored Fist 2	69,99
Asterix & Obelix	37,99 P
Atlantis	74,99
Atomic Bomberman	54,99
Autobahn Raser	49,99
Baldur's Gate*	79,99 N
Balls of Steel	69,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	69,99
Battle Zone	69,99
Battlespire*	69,99
Beasts & Bumkins Cl.	29,99
Beast Wars	69,99
Betrayal in Antara	79,99
Biing 2*	69,99
Billiard Nights*	64,99
Birthright	64,99
Blade Runner	77,99
Bleifuss 2 Rallye	49,99
Börsenfieber	69,99
Brahma Force*	89,99
Broadside*	69,99
Bundesliga Man. 98*	59,99
Bundesliga M.Ch.Pack	49,99
Bust a Move 2	54,99
Caesar-Schlachten d.A.	69,99
Caesar Gold	37,99
California Advent. Coll.	39,99 N
Capitalism plus	69,99
Carmag. Max .(USK12)	44,99
Cart Precision Racing	84,99
Castrol Honda Superbike	74,99 N
Cities of Justice*	69,99
Civil War General 2	62,99
Civilisation 2000	34,99
Civ 2: Conflicts	22,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2	62,99
Claw	34,99
Clash	44,99
Colin McRae Rally	69,99
Comanche 3.0 Gold	79,99 N
Combat Chess	59,99
Commandos	79,99
C&C 1 + Civ 2	69,99
C & C 1	79,99
C & C 2	79,99
C & C 2 + Data 1+2	89,99
C & C 1 oder 2 Data je	24,99
C & C Trackball	79,99
Conquest Earth	29,99 P
Constructor	69,99
Corp Wars	64,99
Creatures	34,99
Creatures 2*	79,99 N
Crime Killer*	64,99
Croc	79,99
Cromagnon*	69,99 N
Daikatana*	77,99
Dark Colony	42,99
Dark Colony Mission	19,99
Dark Earth	39,99 P
Dark Hermetic Order*	69,99
Das schwarze Auge 1-3	34,99
Deathtrap Dungeon	79,99
Demonworld	64,99
Der Industrieg. Sp.Ed	59,99
Der Industrieg.-Exp.Set	29,99
Der Planer Gold	34,99
Descent 1+2	42,99
Descent Freespace	79,99
Diablo	49,99
Diablo: Hellfire	34,99
Diablo + Hellfire	74,99
Diablo: Diaboli. Tricks	24,99
Diablo Level Master	39,99
Die by the Sword	64,99
Die gr. Schlacht:	
+ Napoleon in Rußland	32,99
+ Prelude to Waterloo	32,99
Die Siedler 2 Gold	72,99
Die Siedler 2 Mission	29,99
Siedler 2: ~extrem	19,99
Siedl 2: Die Besiedlung	24,99
Die Versuchung	74,99
Die Völker*	69,99
Discworld 2	37,99
Dodgem Arena*	69,99
Dominion US Version	99,99 N
Dominion dt.*	74,99 N
Dragon Lore 2	34,99
Duckman*	54,99
Dune 2000*	69,99
Dungeon Keeper Gold	79,99
Dungeon K.-Evil Keeper	22,99
Deeper Dungeons	29,99
DSF Football	47,99
DSF Fußballmanager	37,99
DSF Ski Racing	44,99
Earth 2140	34,99
Earth 2140 Mission je	19,99
Earth 2140 Gold Pack	34,99
Eastern Front	74,99
Emergency	49,99
Encarta 97 Enzyklop.	**169,99**
Encarta Weltatlas	**129,99**
Enemy Zero*	59,99
Esoteria*	74,99
Extreme Assault	34,99
F1 Racing	69,99
F 15 (Jane's)	79,99
F 16 Aggressor*	69,99
F 22 Raptor	69,99
F22 Red Sea Ops	29,99
F 22 Total Air War*	44,99 N
F22/Comanche 3.0	69,99
Falcon 4.0*	69,99
Fallout	69,99
FIFA Soccer 98	74,99
Fighter's Squadron*	69,99
Fighting Force	74,99
Final Fantasy 7	77,99
Final Impact	37,99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps Gold	74,99
Flying Nightmares 2*	64,99
Flying Saucer	64,99
Formel 1 97	79,99
Forsaken	74,99
Frankr. 98 Fußb. WM	79,99
+ Alfa Dread Joypad	89,99 N
Fritz 4	39,99
Fritz 5	124,99
Gabriel Night 2 dt.	34,99
Galax Empires*	37,99
Game, Net & Match	49,99
G-Police	84,99
Gex 3D	69,99 P
Golf	
Actua Golf 2	64,99
Golf 4.0 (Microsoft)*	84,99
PGA T. Tiger Woods 99*	79,99
Links '98	74,99
Links Sea Island	39,99
Links LS	34,99 P
Links LS Kurs Coll. 4	59,99
Grand Prix 500 CC*	69,99
Grand Theft Auto	59,99
H.E.D.Z. Win95*	69,99
Half Life US Version*	89,99 N
Hardball 6	74,99
Hattrick Wins*	69,99 P
Have a N.I.C.E. Day	39,99 P
Have a N.I.C.E Day 2*	69,99
Heart of Darkness	59,99
Heavy Gear	44,99
Hercules Limited Ed.*	54,99 P
Heroes of M&M 2	37,99
Heroes M&M 1+2+Data	69,99
Heroes M&M Data	27,99
Herrscher der Meere	69,99
Hexplore	79,99 P
Hugo 4	37,99
Hugo 5	59,99
Hugo 6	59,99
IF A-18E Carrier Strike*	74,99
Incoming	84,99 P
Incubation	39,99 P
Incubation Mission	29,99
Internat. Football 98*	64,99
Int. Rallye Champions	69,99
Interstate 76 Nitro	42,99
iPanzer 44	69,99
Jagged Alliance: Deadly	69,99
Jagged Alliance 2*	a.A.
Jazz Jack Rabbit 2+1	59,99
Jedi Knights	74,99
Jedi K.Mysteries of t. S.	34,99
Jetfighter: Full Burn*	74,99
John Madden 98	74,99
John Sinclair	69,99
Judge Dredd Pinball	29,99
Judgement Force*	79,99
KKND 2 - Krossfire	59,99
KKND Extreme	54,99
Lands of Lore 2	69,99
Last Bronx	69,99
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,99
Leisure S. Larry 7	34,99

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Titel	Preis
Leisure S. Larry 8	47,99
Leviathan	47,99
Liberation Day	69,99 N
Little Big Adventure 2	74,99
Lode Runner 2*	69,99
Lords of ... Royal Ed.	69,99
Lords of Magic	66,99
Lost Vikings 2	29,99
M1 Tank Platoon 2	69,99
Magic - die Zusammenkunft	57,99
hierzu: Spells of ...	34,99
Magic - Duel of Planes	69,99
Man of War	29,99
Mayday*	69,99 N
Maximum Force*	79,99
MAX 2	69,99 P
Mechcommander	64,99
Men in Black	47,99
Metalizer	54,99
MIA Win95*	69,99
Micro Machines 3	64,99
Might & Magic 6	69,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	79,99
Monopoly	54,99
Monopoly Star Wars	69,99
Monopoly WM Edition	64,99
Monster Truck M.2	84,99
Moto Racer	69,99
Motorhead	74,99
Motor Mash*	49,99
Moving Puzzles je	19,99
Myst Special	49,99
Myst 2 (Riven)	69,99
Myth-The Fallen Lords	79,99
Nascar Racing 2	34,99
NBA Live 97	59,99
NBA Live 98	74,99
NBA 98 + Alfa Dread Joypad	84,99N
Need 4 Speed 3*	79,99 N
NFL Quaterback 99	54,99 N
NHL 97 Classic	29,99
NHL 98	74,99
NHL 99*	79,99 N
Nuclear Strike	64,99
Of Light and Darkness	69,99
One*	84,99
Outlaws	69,99
Outwars	79,99
Pandemonium 1 + 2 je	69,99
Panzer Commander	74,99
Panzer General 3D	34,99 P
Pax Imperia	69,99
PC Games Cheats 2	24,99
Peron*	34,99
Perry Rhodan	69,99
dazu-Brücke i.d.Unendl.*	49,99
PFA Soccer Manager	64,99
Pharao	64,99
Police Quest Swat 2*	69,99
Populus - The 3rd*	79,99
Prost Grand Prix 98	57,99
Powerboat Racing	74,99
Pool 3D	52,99
Queen: The Eye	79,99
Rayman	34,99
Rayman's World	44,99
Reah*	74,99
Rebel Moon Rising	69,99
Rebellion	69,99
Recoil*	69,99 N
Red Baron 2	62,99
Redline*	74,99
Red Line Racer	69,99
Revenge of the Toys	37,99
Riddle ofM.Lu+Orionb.	32,99
Risiko Win95	54,99
Robo Rumble	49,99
Rückkehr nach Krondor*	64,99
San Fransisco Rush*	69,99
Schleichfahrt	39,99
SEGA Touring Car	54,99
Sensible S. Worldcup	74,99
Seven Kingdoms+Data	59,99 P
Shadow of the Empire	69,99
Shanghai Dynasty	39,99
Silent Hunter	37,99
dto. Commanders Ed.	79,99
Sim City 3000*	89,99
Sin*	69,99
Soldiers at War	74,99
Sonic 3D	49,99
Star Craft	89,99
Star Craft Insurrection	24,99 N
Star Trek	
Star Fleet Academy	69,99
Mission hierzu	34,90
Borg	49,99
Captain's Chair	79,99
Star Trek Pinball	44,99
Enzyklopädie englisch	79,99
Generations	24,99 P
Next Gen. Final Unity	24,99
Star Wars Triology	39,99
Star Wars: Yoda Stories	29,99

www.gameit.de
24h bequem bestellen!

Titel	Preis
Steel Panther 3	69,99 P
Stratosphere*	74,99 N
Streetfighter Alpha	54,99
Streetfighter-The Movie*	69,99
Streets of Sim City	79,99
Swing	34,99
Synfactor*	37,99
Syyrah-Warp Hunter	34,99
Team Apache	69,99 N
Tenth Planet*	69,99
Test Drive 4	79,99
Tex Murphy: Overseer	39,99 N
TFX 3 (F 22 ADF)	74,99
The House o. t. Dead	62,99
The Reap	59,99
Theme Hospital	74,99
Tides of War*	69,99
Titanic	32,99
TOCA Touring Car	69,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	74,99
Tomb Raider 2 Add on	22,99 N
Tonca Notruf*	42,99
Total Annihiliation	74,99
Total Annih. Add-On	29,99
Triple Play	79,99
Turok	64,99
Ultima Ascension*	79,99 N
Ultima Collection e.	79,99
Ultima Online Gold*	79,99 N
Ultimate Race Pro	57,99
Ultimate Race (Zusatz)	24,99
Ultimate Strategy Archives	54,99 N
Unreal dt. Version	74,99
Uprising	69,99
USCF Chess	39,99
US Racing Power	39,99
Viper*	57,99 N
Virtua Fighter 2	39,99
Virtual Pool 2	69,99
VR 3000*	69,99
VR Baseball All Stars	74,99 N
War Box*	47,99
Wargames*	69,99 P
Warhammer 2	79,99
Warlords 3	69,99
Wetrix*	34,99
WC Prophecy Gold	79,99 N
Witcher*	54,99
World League Soccer	69,99
Worms 2	69,99
X-Com - Apocalypse	57,99
X-Com - Interceptor	54,99 P
X-Files: Unrest. Access	44,99
X-Files: The Game*	74,99 P
X-Wing vs. Tie Fighter	79,99
Xenogracy*	69,99
You don't know Jack	59,99

Sammelausgaben

Titel	Preis
Zork-Grand Inquisitor	42,99
Aber Hallo	34,99
Aber Hallo 2	34,99
Big 10 Simulation	39,99
Big 10 Strategie/Sport	39,99N
Big Box*	49,99
Blue Byte Collection	39,99
Bundesl. Man. 97 Pack	a.A.
Game Box 50 Spiele	29,99
Game Box 2 (50 Spiele)	29,99
Gold Games 2	34,99
Lucas Arts 10 Advent.	49,99
Lucas Arts Air Combat	29,99
Lucas Arts Comic Adv.	22,99
Megagames Science F.	64,99
Megapack 8	74,99

Titel	Preis
Role Play Game Comp.	59,99
Sim Box 2	19,99 P
Spielelösung. Cheats	24,99
The Forgotten Realms	54,99
Value Pack 1	49,99

HARDWARE

Artikel	Preis
Westwood Compilation	34,99
Liste „Zubehör" anfordern	
Joysticks	
Notebook Joystickport	**109,99**
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Bat programmierbar	**29,99**
Alfa Dread Joypad	**19,99**
Alfa Twin Box	24,99 P
Alfa Twin Box pro	34,99 N
Alfa Quad Box	39,99 P
Alfa Quad Box pro	49,99 N
Fanatec	
2 matic	29,99
4 matic	49,99
Aggressor Gameboard	64,99
Agg. Sport Gameboard	109,99
CAT Trackball	79,99
F 22 Twister Joystick	54,99
F-16 Hellfire	29,99
Fly & Drive Pedale	64,99
Le Mans Lenkrad&Ped.	159,99
Programmator	59,99
Rallye Lenkrad	119,99
C & C. Trackball	**79,99 N**
Dashboard	**119,99**
Dashb. + Constructor	**134,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Flight Stick	74,99
F 16 Combat Stick	129,99
F 16 Fighter Stick	199,99
Force FX Feedback	**229,99**
Virtual Pilot	119,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Throttle	129,99
Throttle Pro	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Gravis	
Gamepad	29,99
Gamepad Pro	49,99
Gamepad Pro+Chasm	64,99 N
Analog Pro	39,99
Blackhawk	54,99
Thunderbird	79,99
Firebird 2	109,99
Logitech	
Thunderpad	29,99
WingMan light	44,99
WingMan extreme digital	84,99
Warrior	124,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Precision Pro	129,99
Pro	87,99
Force Feedback	249,99
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,99
TM Formula T2 Lenkr.	194,99
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,99
Soundkarten	
SB 64 Value	169,99
Yam. Wavetable Upgr.	199,99
Guillemot Maxi Sound 64	

Speicher

Artikel	Preis
PS 2 60 ns 16 MB EDO.	29,99
PS 2 60 ns 32 MB EDO.	49,99
Dimm 10 ns 32 MB	59,99
Dimm 10 ns 64 MB	144,99
Dimm 100MHz 32 MB ..	99,99
Dimm 100MHz 64 MB	179,99

3D Grafikkarten

Artikel	Preis
Diamond Monster 3D ..	199,99
Diamond Viper V330 ...	159,99
Guillemot Maxi Gamer	189,99
Voodoo 2 Karten ab Ende April!	
Guillemot mit Spiel	444,99
dto. 12 MB	599,99
Guillemot ohne Spiel ..	429,99
dto. 12 MB	559,99
Creative Labs 8 MB.....	449,99
Creative Labs 12 MB...	574,99
Miro Highscore 12 MB	574,99
Orchid Righteous 12 MB + Spielen.......	649,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg ab 3.9.
Heiligengeiststr. 26/27

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 - 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau - neu!
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 - 08331/47499

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

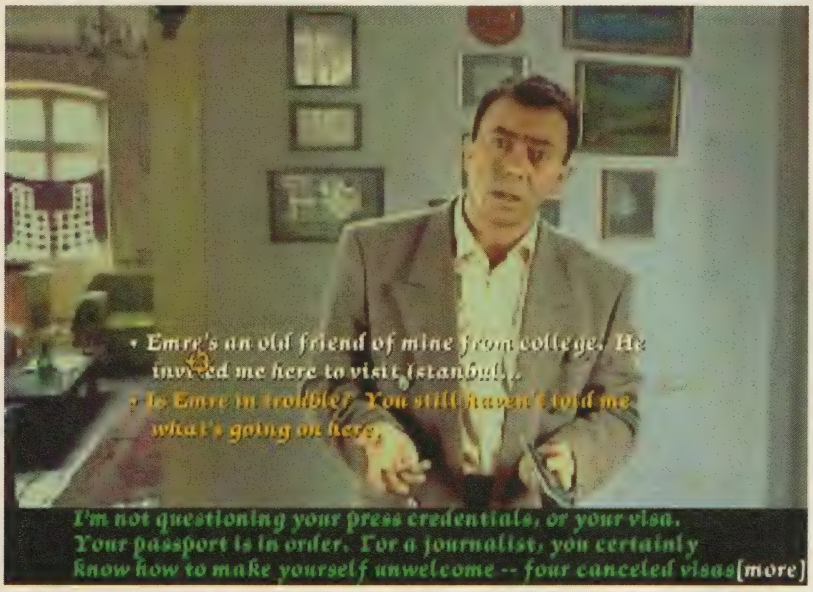
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 -0731/9216497

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

Produktinfo 039

Discovery schickt den Spieler auf eine gefährliche Abenteuerreise an die Grenze zwischen Orient und Okzident: In Istanbul, der Stadt der zwei Kontinente, sollen Sie als Journalist eine Story um Mord und Korruption recherchieren.



Alles klar, Herr Kommissar: Sämtliche Gespräche bieten die Wahl zwischen verschiedenen Antwort- und Fragemöglichkeiten

Im Gegensatz zur Auflösung im Halbzeilenmodus ist die Klischeedichte in den Videosequenzen manchmal arg hoch

Genretypische Renderpuzzles fehlen nicht

Jäger der verlorenen Krone

Ein amerikanischer Reporter wird von seinem ehemaligen Kommilitonen Emre um Hilfe gebeten: Die verschollen geglaubte Krone Konstantins, des Gründers von Konstantinopel (davor Byzanz, heute Istanbul) ist im Nachlaß eines texanischen Milliardärs aufgetaucht. Wie das unschätzbar wertvolle Stück in die Hände des verblichenen Kunstfreundes geraten konnte, ist nicht nur der türkischen Regierung ein Rätsel – lediglich Emre weiß mehr. Solches Wissen ist gefährlich, denn kaum ist der Spieler in Istanbul gelandet, will die Polizei Freund Emre auch schon in seiner Wohnung verhaften. Und damit gerät man mitten in ein intrigantes Spiel um Geld und Macht, das mehr als nur einen Menschen das Leben kosten wird...

Türkischer Honig

Solche Handlungsstränge werden in Filmsequenzen erzählt und schaffen zusammen mit kurzen Videoüberblendungen bei jedem Ortswechsel eine authentische Atmosphäre: Straßen- und Basarszenen, historische Gemäuer wie Moscheen oder die byzantinischen Zisternen (der „unterirdische Palast") versprühen viel orientalisches Flair. Schade nur, daß sich die Filmschnipsel allzu oft wiederholen.
Dem interaktiven Teil des Programms und damit dem eigentlichen Spiel dienen grob aufgelöste Standbilder als Kulisse, in denen man per Maus um 360 Grad rotieren und den Blickwinkel vertikal verändern kann. Morpht der Pointer zu einer Lupe, gilt es, diese Stelle genauer unter dieselbe zu nehmen. Dabei wird der interessante Bildausschnitt vergrößert und hochauflösend dargestellt. Sobald man solchermaßen „verschärft" ins Bild gesetzt wurde, ist Schluß mit der Bewegungsfreiheit: lediglich der Mauszeiger ist noch rege und wird auf Hotspot-Jagd geschickt, um weitere Aktionen auslösen zu können.

Viel Geklicke um nichts

So klickt man sich durch 120 fotorealistische Panoramen, schmökert in Briefen und Büchern, stockt das am unteren Bildschirmrand ständig eingeblendete Inventar mit Fundstücken auf und manipuliert an Hebeln und Gerätschaften. Leider sucht man viele der „Nahansichten" ergebnislos ab: Einige Hotspots sind zunächst als solche nicht auszumachen, erst in der Kombination mit dem richtigen Gegenstand aus dem Inventar werden sie aktiv. Zum Glück ergibt sich diese meist durch Nachdenken – das mehrmalige Abklappern der Lokationen ist dennoch unvermeidbar.
Insgesamt sind die Rätsel aber durchaus logisch und nicht allzu kniffelig. Bei den meisten Ungereimtheiten hilft zudem der eingebaute Tipgeber, der vom komfortabel alle Dialoge und Hinweise archivierenden Infomenü aus aufgerufen wird. Hier kann zum aktuellen Problem nach einem ersten, vagen Fingerzeig ein konkreter gefaßter Hinweis und schließlich die exakte Lösung abgerufen werden.

Istanbul sehen und sterben

Nervenkitzel im positiven wie negativen Sinn des Wortes versprechen die eingestreuten Actionsequenzen: Innerhalb eines knappen Zeitlimits kann bei Angriffen durch Meuchelmörder usw. stets nur die einzig richtige Aktion den Protagonisten vor einem jähen Tod retten. Doch zum Glück sorgt im digitalen Trauerfall eine automatische Speicherfunktion für die Wiederbelebung vor der Problemstelle.
Weniger glücklich ist die grafische Mischung aus verschieden aufgelösten Panorama- und Nahaufnahmen. In manchen Räumen wirkt die unscharfe Darstellung zwar charmant handgemalt, aber wenn sich einkopierte Personen mangels ausreichender Animationsphasen in nervösen Zuckungen ergehen, kann das kaum im Sinne des Erfinders sein. Das gilt auch für teils abgeschnittene Untertitel und die häufig hakelige Maus-Navigation. Schade, denn die stimmige Atmosphäre mit unaufdringlichem Ambient-Sound und die interessante Story mit ihren Einblicken in türkische Kultur und Geschichte hätten eine bessere Note verdient. (mt)

Mit diesem Typen auf der Netzhaut sterben? Niemals, ein probates Gegenmittel haben wir schon gezückt...

Eine der 360 Grad-Panoramaszenen komplett „ausgeklappt"

Links ein Ausschnitt aus einem „drehbaren Standbild", rechts dasselbe Fenster im „Untersuchungsmodus".

Byzantine: The Betrayal

(Discovery Channel Multimedia/Egmont Interactive)

Fotorealistisches Orient-Abenteuer zwischen Kunst und Krimi

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	integrierte Lösungshilfen
Preis:	ca. 99,– DM

70%

Grafik	69%
Sound	72%
Steuerung	65%
Motivation	74%

Datenträger	6 CDs, 55 MB auf der HD
System	ab einem P90 (P133 empfohlen) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	SVGA
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Online-Info	http://www.planetexplorer.de

Ganz persönlich

Trille

...hätte ich mir vor allem mehr Handlungsfreiheit gewünscht. Warum kann und muß ich auf der Suche nach einem Päckchen die unmöglichsten Verstecke durchwühlen, aber nicht hinter einen an sich ideal geeigneten Bretterverschlag gucken? Ob „Atlantis", „Myst" oder „Reah", selten zuvor habe ich die Einschränkungen einer linear vorgegebenen Grafikwelt als so störend empfunden. Auf der anderen Seite meint man hier, im Basar den Türkischen Honig und die Wasserpfeifen förmlich riechen zu können. Kurzum, das Spiel ist ein Kompromiß aus Atmosphäre und Gameplay – leider nicht immer der günstigste.

In Gremlins Space Opera ist erlaubt, was Spaß macht und Geld bringt: Handel, Beutezüge und Kopfgeldjagd. Grafisch sieht der Neuling im „elitären" Genre gegenüber dem schicken „Privateer" allerdings eher alt aus.

Selten hatte eine Metropole einen treffenderen Namen: Die Stadt des „unangebrachten Optimismus" wuchert als düsterer, übervölkerter Moloch auf dem Planeten Titan. Durch Tunnels gelangt man von Distrikt zu Distrikt. Hier und nur hier ist der Spieler mit seinem kleinen Schiff (der „Moth") unterwegs, um aus dem kargen Startkapital veritable Reichtümer zu machen. Aufträge jeden Typs sind über diverse Kommunikationskanäle zugänglich – sagt eine Offerte zu, werden die Zielkoordinaten in den Bordcomputer gespeist, und ab geht die Post.

Die dicksten Profite versprechen zumeist illegale Missionen wie Sabotage- oder gar Killerkommandos. Wer also schnell an Aufrüstsätze für seine „Motte" (stärkere Waffen, besserer Antrieb usw.) oder eines der fünf größeren Schiffe gelangen möchte, wird unweigerlich mit dem Gesetz in Konflikt geraten und steht fortan quasi unter polizeilicher Überwachung. Doch auch brave Kaufleute und noble Begleitschutzflieger werden sich kaum dauerhaft um Feuergefechte drücken können. Die Steuerung solcher Schlachten im städtischen Luftraum geht flott von der Hand, die CPU-Gegner manövrieren clever zwischen den Wolkenkratzern. Alternativ dürfen sich bis zu acht vernetzte Spieler gegenseitig mit Lasern und Lenkraketen beharken. Auch wenn man hier gelegentlich sein Fahrzeug verlassen und ein Taxi holen oder sogar per pedes Gebäude betreten darf, macht die Grafik nicht übermäßig viel her – ohne 3D-Turbo sogar noch erheblich weniger. Doch derart nichtlineares Gameplay bleibt zeitlos reizvoll, es gibt vereinzelt FM-Videos und durchgehend passable Musik. Hardwar ist somit nicht der beste Titel seiner Art, aber doch recht unterhaltsam. (maz)

Space Opera zwischen „Elite" und „Privateer"

Nachteil der Solartechnik: Bei Nacht muß der Moth-Pilot mit verkürzter Reichweite rechnen, an den wenigen „Lichttankstellen" herrscht dann Hochbetrieb

Am HUD finden sich im Cockpit die Infos zu Flughöhe, Tempo etc.

Große und gut ausgeleuchtete Explosionen beleben mit 3D-Beschleunigern die ansonsten fade Grafik

Hardwar
(Gremlin/Software Refinery)

SF-Simulation und Actionflugi mit Präsentationsdefiziten

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 80,– DM

70%

Grafik	69%
Sound	68%
Steuerung	70%
Motivation	72%

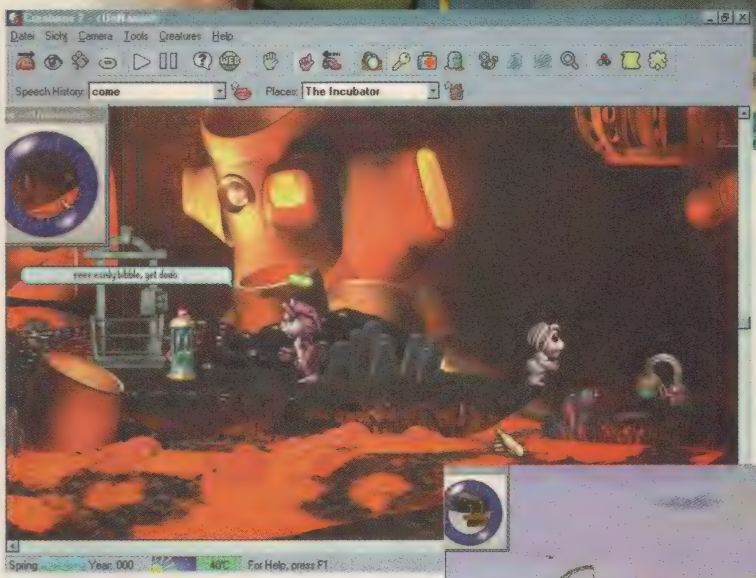
Datenträger	2 CDs, 36 MB auf der HD
System	ab einem P90 (besser P160) mit 16 MB RAM und Win 95/98
Grafik	VGA/SVGA (320 x 200 bis 800 x 600 Pixel) unterstützt 3D-Beschleuniger (Direct3D, 3Dfx, PowerVR)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad
Sprache	englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	bis zu 8 Spieler im Netzwerk und Internet
Online-Info	http://www.gremlin.co.uk

Erst kam der Vorgänger dieser „Lebenssimulation", dann suchten die Tamagotchi auch jenseits des PCs nach fürsorglichen Pflegeeltern. Inzwischen ist hier eine neue Generation virtueller Schützlinge herangewachsen.

Anderthalb Jahre nach Teil eins hat sich am grundsätzlichen Spielprinzip nichts geändert: Zunächst steckt man eines von sechs Eiern in den „schnellen Brüter", später lassen sich die sogenannten Norns auch untereinander paaren. Wer den stupide piepsenden Bälgern nicht immer wieder dieselben Worte vorkaut (Spracherziehung!) und sie mit Streicheleinheiten oder einem Klaps motiviert, läuft jedoch Gefahr, daß sie irgendwann ihr Spielzeug aufessen oder in einen Abgrund tapsen.
Sind die ersten Schwierigkeiten überwunden, erkunden die Kleinen ihre in alle Richtung scrollende Umgebung voller ungewohnter Pflanzen, Tiere und Krankheiten.

Ein Rückfall ins Tamagotchi-Fieber?

Wenn letztere nicht mit einfachen Mitteln wie Rizinusöl kuriert werden können, hilft vielleicht eine Injektion aus dem erst zu findenden „Science Kit". Leider gestaltet sich die steuerungstechnische Umsetzung der digitalen Elternschaft (linke Maustaste: benutzen, rechte: Objekt aufnehmen) als so hakelig, daß in der allgemeinen Hektik oft jede Hilfe zu spät kommt.
Bleibt die Frage, ob allein das vergrößerte Terrain und die Aussicht auf Genmanipulationen den Kauf wenigstens für Fans des Vorgängers rechtfertigen. Denn bei Otto Normalspieler dürfte die virtuelle Elternliebe längst mit dem letzten Tamagotchi in der Schublade gelandet sein. (mz)



Selbst im Vulkan stößt man auf Lebewesen wie diesen Ettin

Boote, Fahrstühle und Teleporter erschließen neue Territorien für den virtuellen Nachwuchs

Auf der Karte sind die Standorte aller Kreaturen zu erkennen

Creatures 2
(Cyberlife/Mindscape)

Niedliche Lebenssim mit teils nerviger Steuerung

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 89,– DM

63%

Grafik	69%
Sound	44%
Steuerung	56%
Motivation	67%

Datenträger	1 CD, 300 MB auf der HD
System	ab einem P166 mit Win 95/98 und 16 MB RAM
Grafik	SVGA (variables Win-Fenster)
Sound	alle zu Win 95/98 kompatiblen Karten
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	nein
Online-Info	http://www.creatures2.com, alt.games.creatures

Hilfe, ich bin Papa!

Markus

Minute 0: Mein erster Norn ist geschlüpft und tapst euphorisch über den Bildschirm. Minute 10: Ich habe den Kleinen mit dem Aufzug fahren lassen, jetzt kriege ich ihn nicht mehr zurück in die Geburtshöhle, Mist! Minute 30: Das Vieh ist Selbstversorger, also koch' ich mir ein neues. Minute 50: Der große Bruder büxt aus und schließt Bekanntschaft mit einem Grendel und einem Ettin. Stunde 1: Durch einen dummen Unfall (ehrlich!) segnet mein Erstgeborener das Zeitliche, alle Wiederbelebungsversuche scheitern. Schluchz...

CHARTBUSTER

Siehe auch Begleit-CD

In dieser Wirtschaftssimulation dreht sich alles um das Musikgeschäft: Als kleiner Produzent mit wenig Geld und einem winzigen Büro nimmt man seine erste Combo unter Vertrag und investiert in ein Tonstudio. Dann kann man Singles, Alben sowie Videoclips aufnehmen und die Scheiben über einen zu gründenden Vertrieb vermarkten. Nach und nach sind bis zu neun Büros und fünf Bands möglich – immer vorausgesetzt, der Erfolg fällt keinem Sabotageakt der maximal drei Computerkonkurrenten zum Opfer.

Die Comicgrafik, die Soundtracks aus verschiedenen Stilrichtungen und die eingängige Maus/Tastatursteuerung machen Chartbuster zu einer unterhaltsamen Persiflage auf die Musikindustrie – wer „Wet: The sexy Empire" mochte, darf auch hier zuschlagen.

Chartbuster
(New Generation Software/ Blackstar Multimedia)

Komplexe Persiflage auf das Musikgeschäft

URTEIL: 66%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 mit Win 95/98, 32 MB RAM und 60 MB auf der HD

AXIS & ALLIES

Hier haben sich die Brettspielkonvertierer von Hasbro ein Strategical vorgeknöpft, das in Deutschland wegen seines als problematisch eingestuften WW2-Szenarios nie veröffentlicht wurde. Es handelt sich um eine rundenbasierte „Risiko"-Variante, in der man als Befehlshaber einer von fünf Großmächten antritt. Einheiten wollen angeschafft, entwickelt und taktisch klug auf dem Spielfeld plaziert werden; über den Ausgang der Schlachten entscheiden dann virtuelle Würfel.

Der grafisch mäßige Hauptbildschirm (eine scrollbare Weltkarte) wird von einem Intro und gerenderten Zwischensequenzen umrahmt, Sound und Iconsteuerung sind simpel gestrickt. Zum Tip für Freunde unkomplizierter Rundenstrategie wird das Game durch die variantenreichen Mehrspieleroptionen.

Axis & Allies
(Hasbro Interactive)

Der Zweite Weltkrieg als „Risiko"

URTEIL: 61%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 60 MB auf der HD

ZEUS

Siehe auch Begleit-CD

Vielleicht wäre „Sparta" der geeignetere Name für diese dürftige Aufbaustrategie vor der Kulisse des antiken Griechenlands: Ausgehend von einer kleinen Kolonie schickt man Siedler auf die Suche nach Rohstoffen und geeigneten „Baustellen" für neue Dörfer. Was an Erträgen abfällt, wird als Handelsware verschachert oder zu Gebrauchsgütern verarbeitet. Konflikte mit Nachbarvölkern sind dabei natürlich unvermeidlich, doch muß das nicht gleich Krieg bedeuten; auch diplomatische Lösungen sind möglich.

Eher unmöglich fanden wir die weitgehend animationsfreie Grafik, die eintönige Musik und vor allem die furchtbar umständliche Maussteuerung. Spartanischer Spielkomfort also, unter dem neben Solisten auch bis zu 15 Multiplayer leiden dürfen. (maz)

Zeus
(Blackstar Multimedia)

Rundenbasierte Aufbaustrategie zum Abgewöhnen

URTEIL: 33%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 69,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 30 MB auf der HD

RAMPAGE WORLD TOUR

Drei mutierte Monster schicken sich an, die Häuserzeilen verschiedener Städte in Schutt und Asche zu legen: Der riesige Gorilla George, Ralph der Werwolf und Godzillas Nichte Lizzie sind bereits über einen alten Arcade-Automaten, das Nintendo 64 und den Amiga getrampelt. Auch in der PC-Neuauflage trachten Militär und Polizei danach, den Amoklauf durch über 100 Abschnitte zu stoppen – doch sammelbare Power-ups machen die Digitalgiganten noch stärker.

Das anspruchslose Spielhallenkonzept präsentiert sich in kunterbunter Comicgrafik nebst „gewaltiger" Geräuschkulisse und empfiehlt sich wegen der insbesondere über ein Joypad sehr simplen Steuerung vor allem für jüngere Gambler. Virtuelle Aggressionstherapie für hyperaktive Kids.

Rampage World Tour
(Midway)

PC-Remake eines „monströsen" Arcade-Klassikers

URTEIL: 60%

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P90 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 50 MB auf der HD

PINBALL SOCCER '98

Weil der Ball auch bei einem Flipper rund ist, haben die fußballverrückten Briten von Pin-Ball Games zwei Tische entworfen, auf denen statt dem Leder nun Silber rollt. Die Bumper, Rampen und Targets des „Tournament Table" werden dabei nach klassischem Muster beackert, während das Tableau mit dem treffenden Namen „Head to Head" für zwei Spieler simultan ausgelegt ist. Hier gewinnt, wer die meisten Tore schießt – bei Gleichstand gibt's ein Elfmeterflippern.

Zusätzliche Spielereien am Scoreboard gibt es nicht, realistische Kugelläufe darf man hier schon erwarten. Dito ein ansprechendes Design der Aufbauten, wobei scrollfreie 3D-Grafik für Übersicht sorgt. Im kleinen Preis ebenfalls inbegriffen ist eine recht ordentliche Geräuschkulisse.

Pinball Soccer '98
(Pin-Ball Games)

Zwei Flipper für Fußballer

URTEIL: 58%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 59,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P120 mit Win 95/98, 16 MB RAM und 120 MB auf der HD

OTTOS OTTIFANTEN

Was die „Laffer Utilities" von der Heft-CD für Larry-Fans sind, das ist diese Programmsammlung für die Freunde des ostfriesischen Blödelbarden: Ottos putzige Rüsseltiere hatten bereits ihre eigene TV-Serie, jetzt bevölkern sie eine Kollektion von Bildschirmschonern und Desktopsymbolen, Videoclips aus der Zeichentrickreihe sowie zwei reichlich öde Spielchen (vom Himmel fallende Ottifanten auffangen und eine Reversi-Variante).

Wie häufig bei solchen Multimedia-Mixes der Fall, geht auch hier Klasse vor Masse. Warum 30 Märker investieren, wenn die Videos im Fernsehen länger und umsonst waren? Die beiden Spiele sind bestenfalls Fingerübungen, und das Material für den Desktop läßt sich ohne „Windows Plus" auf der Platte nicht installieren. (maz)

Ottos Ottifanten
(Ottifanten Productions/ Nightlife Software)

Desktopspielereien für Rüsseltiere

URTEIL: 37%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 29,– DM
Systemkonfiguration	ab einem 486/66 mit Win 3.11/95, 4 MB RAM und 8 MB auf der HD

PROJECT AIROS

Echtzeitstrategie und kein Ende. Doch hat Infogrames hier zumindest den Versuch unternommen, das ausgelutschte Konzept um ein paar neue Elemente zu bereichern.

So findet sich der Spieler im Campaign-Modus nach einem ansehnlichen Intro inmitten eines futuristisch eingerichteten Büros wieder. Hier darf er unter anderem einen Finanzbildschirm und ein technisches Entwicklungsmenü aufrufen. Hinter ersterem verbirgt sich (optional) ein kleines Spiel im Spiel: Durch Kauf und Verkauf von Aktien kann das Eigenkapital vergrößert und in die Forschung investiert werden. Dadurch erreicht man höhere Technologielevels, die wiederum die Produktion schlagkräftigerer Einheiten ermöglichen – mit denen man dann in genrekonforme Zugrahmen-Schlachten auf bis zur Erkundung abgedunkeltem Iso-Gelände zieht. Die Gefechte sind auch in einer simpleren Arcade-Version verfügbar.

Alles in allem wird das Game kaum einem Feldherren den Schlaf rauben, doch die 60 Missionen gestalten sich durchaus komplex. Grafik und Sound sind solider Durchschnitt, dito die KI der Computergegner. Eine recht übersichtliche Benutzeroberfläche samt Online-Hilfe, genaue Beschreibungen aller Einheiten und Gebäude sowie zahlreiche Einstellmöglichkeiten gibt es obendrein – aber leider keine Multiplayer-Optionen.

Project Airos
(Infogrames)

Mix aus Handel, Forschung und Echtzeitschlachten

URTEIL: 58%

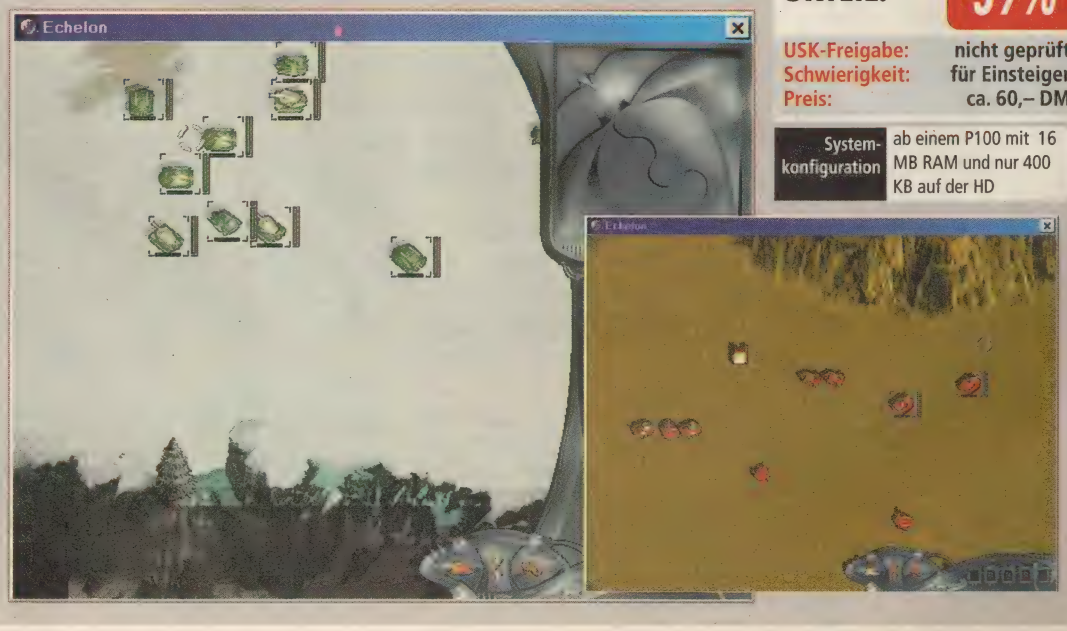
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 79,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P90 mit 16 MB RAM und 115 MB auf der HD

ECHELON

Das Credo der Echtzeitstrategie ist hier zugleich der Untertitel: „Erkunde, entdecke und eliminiere". Das ist zumindest ehrlich, denn mehr als den x-ten Abklatsch von „Command & Conquer" darf man sich von Midas für 60 Märker scheinbar auch nicht erwarten. Der Spieler entscheidet sich also erst mal für eine Partei. Edle Gemüter werden den Eriin den Vorzug geben, ruchlose Bösewichter nehmen die Trask, und technologiegläubige Militärs setzen auf die Aurutha. Daß hier wie dort fünf Missionen genügen müssen, scheint uns indessen arg dreist.

Auch die verfügbaren Iso-Szenarien sind streng limitiert, denn gekämpft wird nur auf Eis, in der Wüste oder dem Wald. Die nach Genrestandard geführten Gefechte (erst kommt die Erkundung des abgedunkelten Terrains, dann die Attacke per Zugrahmen) setzen wie gewohnt die Rohstoffgewinnung bzw. -verarbeitung voraus. Man benötigt also Minen, Kraftwerke und andere Gebäude, um je nach Finanzlage Einheiten entwickeln zu können.

Wer bis hierher weitergelesen hat, muß eingefleischter Fan des Genres oder eingeschworener Masochist sein. Erstere haben freilich viel Auswahl unter besseren Titeln, letztere können sich ebensogut den Musikantenstadel in der Glotze reinziehen – der bietet auch seit Jahren immer dasselbe vor ewig gleicher Kulisse…



Echelon
(Midas)

Echtzeitstrategie zum (endgültigen) Abgewöhnen

URTEIL: 39%

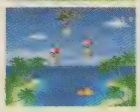
USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 60,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P100 mit 16 MB RAM und nur 400 KB auf der HD

REDAKTIONSEINDRÜCKE

BRIGITTA

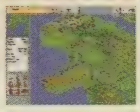
AIRLINE TYCOON
ECHELON

JACK



KNIGHTS AND MERCHANTS
OTTOS OTTIFANTEN

MICHAEL

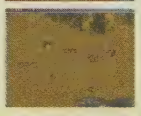


KLINGON HONOR GUARD
ZEUS

MARKUS

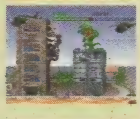
URLAUB
LÖSUNGSHILFEN

MOURAD



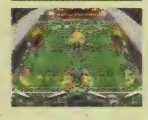
MOTOCROSS MADNESS
ECHELON

RICHY



COLIN McRAE RALLY
RAMPAGE WORLD TOUR

STEFFEN



BUNDESLIGA MANAGER '98
PINBALL SOCCER

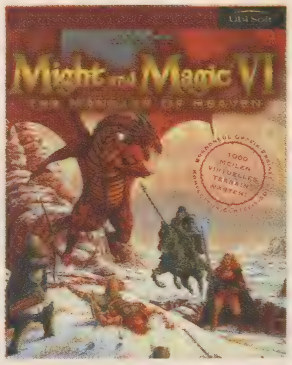
TRILLE

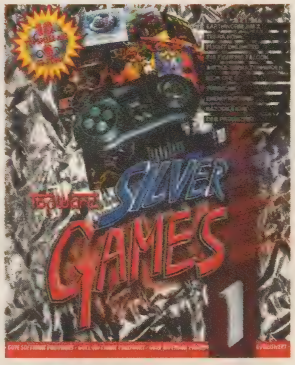
URBAN ASSAULT
CREATURES 2

Wie im richtigen Leben: Auch wenn die Spitzenreiter der Lesercharts schon lange im Amt sind, können Sie sie doch jederzeit abwählen. Den Griff zur Wahl- bzw. Postkarte versüßen wir zudem auch diesen Monat wieder mit der Verlosung von drei brandheißen Spielepacks unter allen Teilnehmern. Alles, was wir dafür von Ihnen wollen, ist eine Liste mit Ihren Spielefavoriten – aktuelle Titel werden bevorzugt, indizierte nicht berücksichtigt, Reihenfolge und Anzahl der Nennungen sind egal. Absender nicht vergessen, und ab mit der Post an:

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

Die Gewinne





Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nicht aber die Berücksichtigung eines Wunschgewinns, falls auf den siegreichen Einsendungen so was notiert ist. Viel Glück!

LESERCHARTS

1.	**(1)**	**ANNO 1602**
2.	(2)	AGE OF EMPIRES
3.	(3)	TOMB RAIDER 2
4.	(4)	STARCRAFT
5.	(8)	COMMAND & CONQUER 2
6.	(5)	FIFA 98
7.	(13)	WING COMMANDER 5
8.	(6)	GRAND THEFT AUTO
9.	(10)	ANSTOSS 2
10.	(11)	DIE SIEDLER 2
11.	(–)	MDK
12.	(–)	NHL 98
13.	(9)	DIABLO
14.	(–)	COMMANDOS
15.	(–)	FRANKREICH 98
16.	(7)	JEDI KNIGHT
17.	(–)	INCOMING
18.	(–)	FORSAKEN
19.	(16)	MONKEY ISLAND 3
20.	(17)	BLADE RUNNER

VERKAUFSCHARTS

1.	**(–)**	**COMMANDOS**
2.	(1)	ANNO 1602
3.	(–)	FINAL FANTASY 7
4.	(5)	MIGHT AND MAGIC 6
5.	(–)	CONFLICT: FREESPACE
6.	(2)	STARCRAFT
7.	(–)	PRO PILOT
8.	(4)	FORSAKEN
9.	(3)	FRANKREICH 98
10.	(7)	AUTOBAHN RASER
11.	(12)	DSF FUSSBALL MANAGER 98
12.	(–)	HEART OF DARKNESS
13.	(–)	TOTAL ANNIHILATION MISSION
14.	(13)	TOMB RAIDER 2
15.	(–)	X-COM: INTERCEPTOR
16.	(11)	AGE OF EMPIRES
17.	(–)	KKND 2
18.	(10)	FALLOUT
19.	(–)	M.A.X. 2
20.	(–)	DUNE 2000

Start frei für den Sommerschlußverkauf: Auf unserem zweiseitigen Wühltisch finden Sie viele preiswerte Schnäppchen – aber auch brandneue Add-ons, Compilations, Lokalisiertes und Überarbeitetes.

ADD-ONS

Erweiterungsset zu Anno 1602

Die Flut von nicht autorisierten Add-ons für den Aufbaustrategie-Hit „Anno 1602" (87%) will Sunflowers jetzt auf juristischem Wege eindämmen. Gleichzeitig kündigt der Hersteller für Oktober das offizielle Erweiterungsset an. Zum Preis von voraussichtlich **40,– DM** wird es unter anderem **300 neue Inseln und über 20 Szenarien** geben. Darüber hinaus verspricht man neue Grafiken, Videos und Musikstücke sowie einen **benutzerfreundlichen Editor** zum Erstellen eigener Siedlungsgebiete.

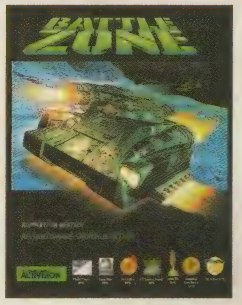
Fly the Big One

Wollten Sie schon immer mal Chauffeur für Bill Clinton spielen? Data Becker läßt Sie mit diesem **Add-on zum MS Flight Simulator 95/98** aber nicht nur den First Ladykiller in der aktuellen Präsidentenmaschine VC-25A/Typ B747-200 durch die Lüfte kutschieren. Man kann auch Kennedy mit der VC-137C/Typ B707 mal eben in Dallas abliefern. Weitere Flugzeuge, neue Flughäfen, authentische Instrumente, realistische Funk- bzw. Cockpitgespräche etc. sind im Preis von **49,95 DM** ebenfalls inbegriffen.

BUDGET

Good Buy!

Activisions neues Budget-Label hat nicht nur einen originellen Namen, sondern debütiert auch vielversprechend mit einem Trio ebenso hochwertiger wie aktueller Titel. Die Mech-Sim **Heavy Gear (73%)**, das witzig-schwierige Abenteuer **Zork: Der Großinquisitor (82%)** sowie den grandiosen Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie **Battlezone (87%)** gibt es da schon jetzt für sensationell günstige **29,95 DM** das Stück.



Green Pepper Best Entertainment

Und wieder zwei Novitas-Novitäten zum gar nicht gepfefferten Preis: Bei **A IV Networks (67%)** von Infogrames/Artdink sind echte Profis unter den Wirtschaftssimulanten gefragt – sie erhalten den Nachfolger zum zugigen „A-Train" für lediglich **19,95 DM**. Den Infogrames-Oldie **North and South** gibt es sogar schon für **9,95 DM**. Anno 1990 (also noch in der Prä-PC-Joker-Ära) wußte das Game durch seine hübsch bunte Cartoongrafik sowie die skurrile Mischung aus Strategie und optionalen Jump-and-Run-Einlagen ganz gut zu gefallen.

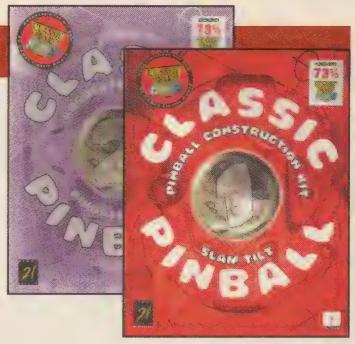
White Label

Virgin veräußert zwei weitere Produkte zum weis(s)en Preis. So kosten das gruselige Actionabenteuer **Resident Evil (87%)** und die knuddelige Draufsichtraserei **Bleifuß Fun (78%)** fortan nur noch je **29,– DM**.

TOP TIP: 3D-Power Pack

Ein echtes Kraftpaket zum Preis von ca. **70,– DM** hat SEGA hier für sportliche Aktionisten geschnürt. Mit enthalten ist die Prügelei **Virtua Fighter 2 (85%)**, welche mit ihren rund 1.200 möglichen Schlagvarianten und Kombos bis heute als Genrereferenz am PC gilt. Und auch der grandios spielbare Action-Kick **Worldwide Soccer (85%)** konnte einen Joker-Hit einheimsen. Komplettiert wird das Trio von **Sega Rally Championship (81%)**, das am Splitscreen oder gegen die 14 fähigen CPU-Piloten gleichermaßen viel Arcade-Spaß am Gas verspricht. Im Gegensatz zu den Erstveröffentlichungen unterstützen jetzt übrigens alle drei Spiele Direct3D.

COMPILATIONS



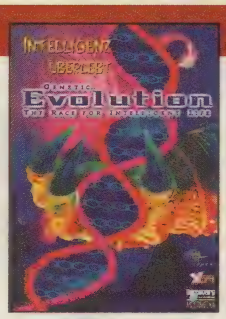
Classic Pinball 1 & 2

Funsoft beliefert Flipperfans jetzt mit zwei Doppelpacks der Silberkugelspezialisten von 21st Century Entertainment. So enthält die Box von „Classic Pinball 1" die Spiele **Pinball Mania (85%)** und **Absolute Pinball (55%)** mit je vier Tischen. In „Classic Pinball 2" wartet mit **Slamtilt (76%)** ebenfalls ein Tableau-Quartett, während man sich via **Pinball Construction Kit (63%)** beliebig viele Eigenbauten basteln kann. Für **39,95 DM** pro Duo darf man sich die Kugeln geben.

Family Pack

Segas Gamequartett verspricht vor allem dem verspielten Nachwuchs gute Unterhaltung. Für **69,95 DM** gibt es den „tierischen" Tetris-Klon **Baku-Baku (33%)**, den ebenso originellen wie anspruchsvollen 3D-Plattformer **Bug! (85%)**, das feucht-fröhliche Actionabenteuer **Ecco the Dolphin (69%)** sowie last, not least den ersten PC-Auftritt des igeligen Firmenmaskottchens im Hüpfical **Sonic CD (72%)**.

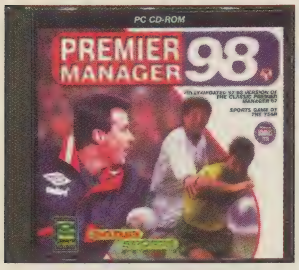
LOKALISIERTES



Genetic Evolution

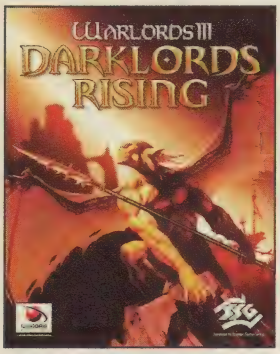
Den in Ausgabe 4/98 getesteten Schöpfungsakt „Evolution" (Originalwertung: 64%) von Interplay/Crossover Technologies vertreibt Egmont Interactive nun in einer **komplett deutschen Version**. Nach wie vor dürfen sich hier bis zu sechs PC-Darwinisten versuchen, der Preis liegt bei **99,95 DM**.

SPECIAL EDITIONS



Premier Manager '98

Vereinschefs, die gerne auch mal fernab der Bundesliga jobben, waren im vergangenen Jahr mit Gremlins „Premier Manager '97" (80%) bestens bedient. Die einzigartig präsentierten Begegnungen dribbelten optisch sogar an manchem Action-Kicker vorbei! Das gilt auch für die 98er-Edition mit **aktualisierter Datenbank** auf dem Stand der Saison 97/98 und **verbesserter KI** nebst kleinem Plus an taktischen Eingriffsmöglichkeiten. Trotzdem: Ein paar mehr Neuerungen hätten es für **69,– DM** schon sein dürfen.



Warlords 3: Darklords Rising

Hier handelt es sich mitnichten um eine Mission-CD, sondern vielmehr um den **eigenständigen Quasi-Nachfolger** des Rundenstrategicals „Warlords 3: Reign of Heroes" (75%) von Red Orb/SSG zum Add-on-Preis von **49,95**. Dafür bekommt man neben quantitativen Verbesserungen eine überarbeitete KI, Multiplayermodi wie z.B. „Capture the Flag" sowie einen Editor für Landkarten, Waffen und Kampagnen. Nicht nur für Fans eine feine Sache: einfach mal die Demo auf der Heft-CD antesten!

Weitere Features

- 4 neue Kampagnen
- alle Szenarien aus „Reign of Heroes" plus 12 zusätzliche
- 5 neue Heldencharaktere
- neue Einheiten, Zaubersprüche und Fähigkeiten
- 7 Multiplayer-Szenarien

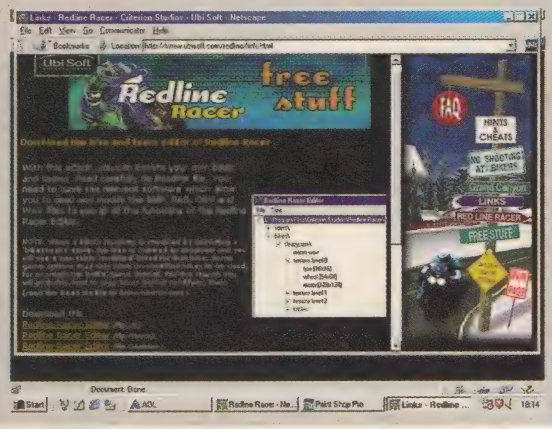
TOP TIP: X-Wing Collector Series

Lucas Arts schickt Sternenkrieger mit dieser Compilation in packende Raumschlachten. Mehr als 220 Missionen auf Seiten der Rebellen bzw. des Imperiums sind bei den beiden **Collector's CDs von X-Wing und TIE Fighter** zu absolvieren. Die Klassiker wurden an Win 95/98 angepaßt, ihre Optik hat man dank Direct3D-Unterstützung mit neuen Texturen aufgepeppt. Dazu gibt's die **X-Wing vs. TIE Fighter: Flight School** mit 14 Missionen, die man allesamt solo, jeweils vier davon auch zu zweit bzw. zu acht angehen kann. Über den Importhandel kostet die Sammlung etwa **50,– DM**, eine deutsche Veröffentlichung ist vorläufig nicht geplant.

EDITOR IM ROTEN BEREICH

http://www.ubisoft.com/redline/free.html

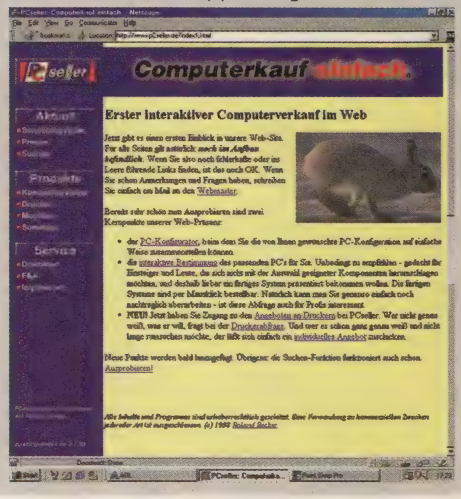
Seit Ende Juli findet sich auf UBI Softs Homepage ein **umfangreicher Editor zum tollen 3D-Motorradrennen „Redline Racer"**. Die Vollinstallation des Spiels sowie entsprechende Grafik- und Soundprogis vorausgesetzt, lassen sich damit Texturen, Bitmaps, Namen und Klänge der Bikes bzw. Teams abändern. Zudem darf man mittels Texteditor die Tabellen zur Fahrphysik der einzelnen Maschinen laden, um von der Reifenelastizität über die Bremskraft bis hin zum Drehmoment und der Getriebeübersetzung so ziemlich alles manipulieren zu können. Mit derart modifizierten Feuerstühlen lassen sich dann allerdings bestimmte Optionen wie z.B. UBI Softs Game Service nicht mehr nutzen – also vorher eine Sicherheitskopie anlegen.



PCSELLER

http://www.PCseller.de

Computerkauf der bequemsten Art verspricht PCseller, dessen Angebot im Internet mit interessanten Features aufwartet. So können sich Kunden, die wissen, was sie wollen, über den „PC-Konfigurator" gezielt ihren Wunschcompi zusammenklicken. Aber auch Einsteiger und Unentschlossene gelangen an ein **auf individuelle Bedürfnisse zugeschnittenes Komplettsystem** – über die „interaktive PC-Bestimmung" anhand von zehn Fragen inklusive Erklärungen der einzelnen Komponenten. Bei Problemen oder Fragen surft man schließlich in den Servicebereich, wo neben fachkundiger Hilfe aktuelle Treiber offeriert werden. Zur offiziellen Eröffnung des virtuellen Shops am 1. September soll es etliche Schnäppchen geben; bis Ende des Monats werden darüber hinaus keine Versandkosten berechnet. Bleibt zu hoffen, daß bis dahin nicht nur am Site sondern auch an den Preisen noch ordentlich gefeilt wird. Denn bei unserer Stippvisite vorab lagen die Angebote deutlich über dem Durchschnitt.



THE PATCHES SCROLLS

http://www.inf.tu-dresden.de/~mr2/

Auf den seit 1995 ständig erweiterten Seiten wartet eine einzigartige Fundgrube an Patches. Übersichtlich sortiert gibt es hier Tausende Bugfixes für die unterschiedlichsten Versionen uralter und brandaktueller Games. Sie haben gerade die italienische Fassung von „Indy Car Racing 1.04" auf dem Flohmarkt erstanden und suchen nach dem Patch? Sie wollen „Turok" mit Ihrer Permedia 2-Karte zocken? Alles kein Problem, denn unter dieser aufgeräumten Adresse werden Sie hundertprozentig fündig!

TIP DER REDAKTION

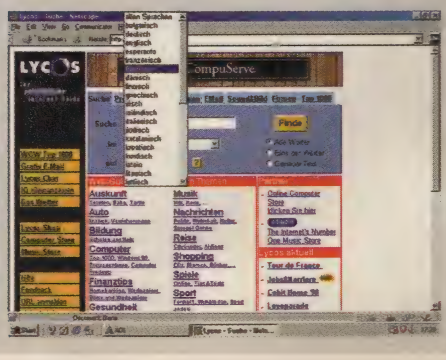
Präsentation
Inhalt
Bedienung
Sprache: englisch

Das wohl umfangreichste „Patchwork" im Internet, framefähiger Browser wird benötigt

MAN SPRICHT LYCOS

http://www.lycos.de

Der deutsche Navigationsdienst Lycos hilft Surfern jetzt über Sprachbarrieren hinweg: **Das Suchergebnis läßt sich ab sofort auf die gewünschte von 37 Landessprachen einschränken**. Wurden Seiten in spezieller Zunge bislang anhand der Domain-Endung nur lückenhaft erfaßt, so liefert die Identifikation lokaler Sprachmerkmale nun ein deutlich besseres Ergebnis. Neben Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch oder Spanisch greift das System auch bei vielen osteuropäischen Sprachen. Selbst Exotisches wie Rätoromanisch, Esperanto, Friesisch usw. kann so gezielt abgefragt werden.



ULTRA CORPS

http://www.zone.com

Microsofts Gamezone offeriert derzeit ein ungewöhnliches Konzept: VR-1 hat ein SF-Strategical ins Netz gestellt, das als legitimer Erbe der Postspiele gelten kann. Ein Fall für geduldige Imperatoren...

Hat man sich erst mal durch die Anmeldeprozedur (Paßwort per E-Mail usw.) geschlagen, darf für zwei Wochen kostenlos im Kampf um die Galaxis mitgemischt werden – nach der Probierphase werden zehn US-Dollar pro Monat fällig. Auch wenn die Software gratis und relativ schnell herunterzuladen ist, scheint uns das zuviel. Pro Tag ist nämlich nur ein Zug machbar!

Okay, das hiesige Universum ist weit verzweigt, komplex strukturiert und damit sehr anspruchsvoll, verlangt aber auch sehr gute Englischkenntnisse vom User. Außerdem verlangt es intensive Einarbeitung in das Regelwerk, wobei das Online-Helpmenü keine große Hilfe ist: Um sich im Wust der Informationen zurechtzufinden, bräuchte man fast schon ein weiteres Helpmenü. Trotzdem haben wir uns in eine der zahlreichen Spielarenen gewagt. Hier werden 14 Rassen mit spezifischen Vor- und Nachteilen offeriert, hier tauft man seinen Heimatplaneten, den man anschließend als kleinen Fleck unter vielen auf der Sternenkarte wiederfindet.

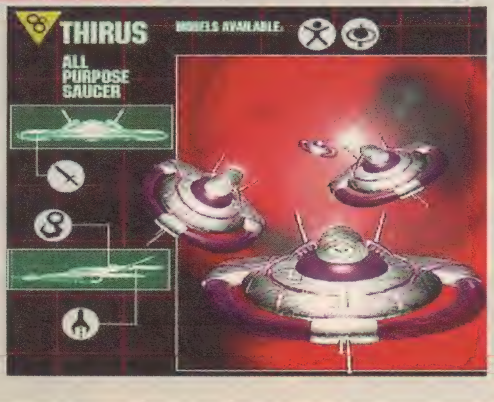
Ein modernes Postspiel für Geduldige

Was nun kommt, ist Ausbau und Expansion des eigenen Sonnensystems im Stil des PC-Klassikers „Master of Orion". Da müssen Ressourcen, Bevölkerung sowie Entwicklung verwaltet und Lizenzen für technologische Fortschritte erworben werden. Eine Armee will aufgebaut, Truppenteile wollen spezialisiert werden, um Nachbarsysteme einkassieren bzw. das eigene Hoheitsgebiet verteidigen zu können. Was dem alten Konzept etwas neuen Glanz verleiht, sind die umfangreichen Möglichkeiten der Interaktion mit Hunderten von Mitspielern: Über integrierte Funktionen für Chat, E-Mail und Newsgroups können Allianzen gebildet und Informationen getauscht werden.

All das wäre trotz der überwiegend dürftigen Grafik reizvoll, würde nicht bloß einmal pro Tag eine Spielphase abgeschlossen. Da man somit immer viele Stunden auf die Auswertungen und Auswirkungen der Aktionen von Freund und Feind warten muß, ist Geduld hier oberste Imperatorenpflicht. Wer sie mitbringt, sollte über der gebotenen Komplexität und den aufgrund des Rundenkonzepts nicht vorhandenen Verbindungsverzögerungen aber auch die Telefongebühren für täglichen Zugang nicht vergessen. (maz)

Überwiegend sitzt man vor einem solch dürftigen Planetenhaufen

Zahlreiche Pop-up-Menüs versorgen den Spieler mit Informationen



So schöne Grafiken sind eher selten

Präsentation

Bedienung

Motivation

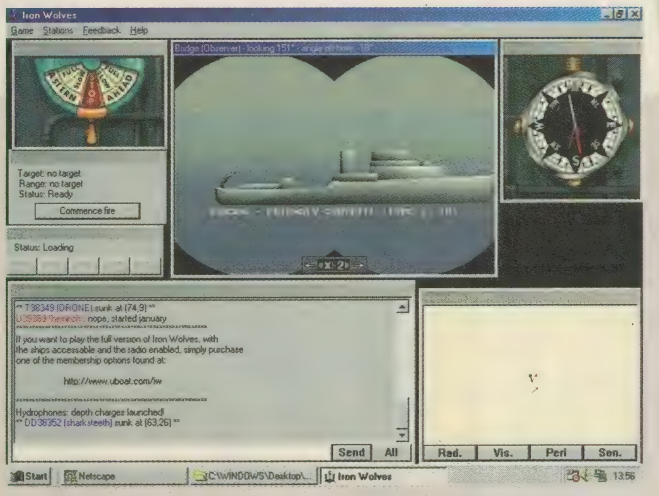
Sprache: englisch

SF-Rundenstrategie im Stil von „Master of Orion" gegen eine praktisch unbegrenzte Anzahl von Teilnehmern auf der Microsoft Gamezone; Zugauswertung nur einmal täglich. Benötigt zumindest einen P75 mit Win 95, 16 MB RAM, 20 MB auf der HD und ein Modem mit 14.000 Baud. Zwei Wochen gratis, danach 10,- $ pro Monat

IRON WOLVES

http://www.on-line.co.uk

In poppiger Aufmachung ködert die Homepage von On-Line begeisterte Kapitäne für einen Seekrieg der Multiplayer am firmeneigenen Server. Doch im bzw. unter Wasser ist hier keineswegs die Hölle los: Bald schon entpuppen sich die eisernen Seewölfe als zahme Meerschweinchen.

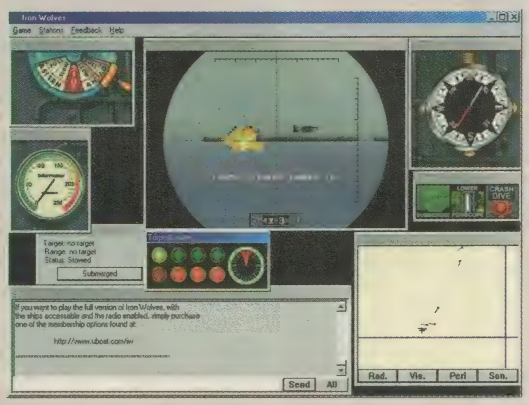


Man sieht's: Selbst nach dem Entpacken ist das Spiel kaum größer als 3 MB

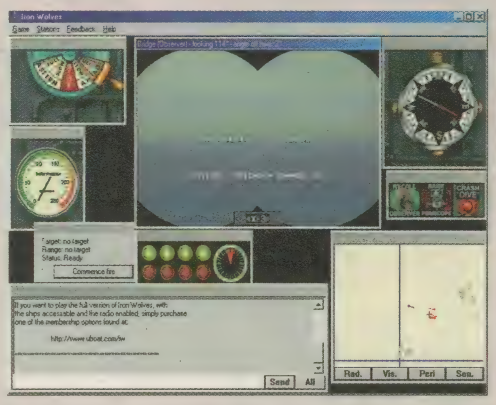
Das Konzept dieser Online-Wasserschlacht ist schnell erklärt: Je nach gewähltem Land (Westen oder Norden) soll man die eigenen Konvois schützen und die gegnerischen Boote auf den Meeresgrund schicken. Das Kapitänspatent muß sich der Spieler anläßlich einer kurzen Fahrt auf einem unbewaffneten Tanker erst verdienen, dann übernimmt er das Kommando über wahlweise ein U-Boot, eine Fregatte oder einen Zerstörer. Wer den Pott wieder verliert, wird freilich auch wieder degradiert. Ehe die Marinekarriere anläuft, ist natürlich die nur etwa 350 KB starke Spielsoftware vom Server zu saugen und zu entpacken. Danach wird ein Account samt Name und Paßwort eingerichtet und vor dem Start eventuell noch ein Update gefahren – alles eine Sache weniger Augenblicke, weil die Technik sich mit Windows-Standards begnügt. Die Programmoberfläche verströmt den Charme einer Textverarbeitung und offeriert je nach Bootsklasse nur ein paar verschiebbare Fenster. Über sie erhält die Maus Zugriff auf alle relevanten Abteilungen des Schiffs, von der vierfach zoombaren Übersichtskarte bis hin zur selbstladenden Bordkanone. Feinde sind bloß ab und an am Hauptschirm durch einen Feldstecher zu sehen: greulich graue Polygonobjekte ohne jede Textur auf einer wässerigen Einöde mit ein paar schwarzen Bergen.

Ohne Treffer versenkt

Wer sich von der vorsintflutlichen Präsentation nicht abschrecken läßt, manövriert sein Wasserfahrzeug zu den vorgegebenen Zielkoordinaten und beharkt auf- wie abtauchende Gegner mit Kanone, Torpedos oder Wasserbomben. Daß dabei auch gechattet werden kann, macht aus der verwässerten Actionsimulation auch keine Titanic; höchstens was den schnell sinkenden Unterhaltungswert betrifft. Sollte dennoch Lust auf mehr Meer aufkommen, verspricht der Hersteller seinen registrierten Kunden gegen 10 Dollar im Monat ein verbessertes U-Boot oder eine Super-Korvette. Angesichts der hiesigen Monotonie auf hoher See scheint uns die geforderte Heuer aber eher ungeheuer... (rf)



Das als Funkraum getarnte Chat-Fenster unten links zeigt nicht nur die (getippten) Gespräche der Mitspieler, sondern auch den aktuellen Einsatzbefehl



In farblosen Fenstern bestimmt man Tempo und Richtung, gibt Befehl zum Tauchen oder zum Abschuß eines Torpedos

Präsentation

Bedienung

Motivation

Sprache: englisch

Fade Seeschlachten für Online-Kapitäne. Benötigt wird zumindest ein P90 mit Win 95, 8 MB RAM, 3 MB auf der HD sowie ein Modem mit 2.400 Baud. 4 Schiffe sind gratis verfügbar, 2 weitere kosten 10 Dollar pro Monat

STARSHIP TROOPERS – BATTLESPACE

http://www.gamestorm.com

Im März hatten wir ein Preview zur Versoftung des SF-Schockers im Heft, jetzt meinten wir, das Spiel am Gamestorm-Server entdeckt zu haben. Fehlanzeige: Der Shooter von Sony Online Entertainment ist mit der kommenden PC-Konvertierung von Microprose nur namentlich verwandt.

Direkteinstieg und ein kostenloser Probemonat werden hier nur Besitzern einer Kreditkarte offeriert, ansonsten steht der Postweg nach Übersee dem schnellen Spielvergnügen im Wege. Doch auch mit Plastikgeld und E-Mail-Adresse sollte man es nicht allzu eilig haben: Das Herunterladen der sieben MB starken Gamestorm-Verbindungssoftware kann über eine halbe Stunde dauern! Das eigentliche Spiel landet aber binnen weniger Minuten (gratis) auf der Festplatte. Kein Wunder, handelt es sich dabei doch eher um eine modernisierte Variante des gut 15 Jahre alten 8 Bit-Klassikers „Space Pilot".

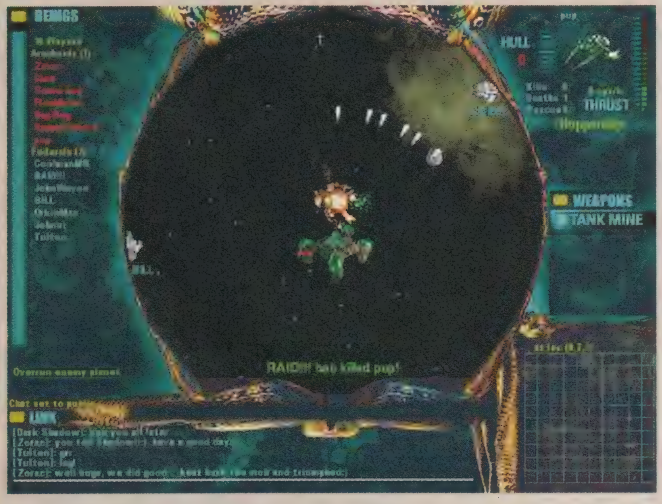
Spiel und Film haben etwa soviel gemeinsam wie ein Monsterbug mit Biene Maja

Na gut, insektoide Aliens gibt es mit den „Arachniden" auch hier – genau wie irdische Truppen, „Federal Services" genannt. Wer für sie antritt, tut dies in wendigen Schiffen, während die außerirdische Fraktion über die besseren Waffen gebietet. Für jede Partei werden sechs Kampfraumer offeriert, die dann als kleine Iso-Sprites durch das All flitzen. Je nach Aufgabenstellung müssen auf den verschiedenen Schlachtfeldern gegnerische Planeten oder Basen eingenommen werden. Es sind verbündete Truppentransporter zu schützen, Feinde zu zerstören und deren abgeschossene Piloten (wie auch solche aus den eigenen Reihen) gegen zusätzliche Punkte einzusammeln.

Die Screenmaske im Federal Service unterscheidet sich von der der Aliens

Gesteuert wird der kleine Flieger mit Tastatur und/oder Maus. Er kann beschleunigen und hat vier Waffen an Bord: Menschen schalten jederzeit zwischen Laser, Minen und (Lenk-)Raketen um, Aliens können zusätzlich aufgeklaubte Asteroiden abschießen. Beide Gruppen dürfen im Dreiminutentakt einen befreundeten Planeten ansteuern, um dort aufzutanken, nachzuladen, gerettete Piloten abzusetzen und den Punktestand zu sichern. Letzterer findet sich dann in vom Server verwalteten Ranglisten wieder. Darüber hinaus ermöglichen Chats außerhalb und auch während der Schlachten launiges Teamwork.

Fazit: Ein eher harmloser Ballerspaß, dessen altbackene Grafik in einem nicht vergrößerbaren Fenster zusammen mit dem kargen Sound immerhin weitgehend verzögerungsfreie Internet-Action ermöglicht. (maz)



Kleine Iso-Explosion im kleinen Grafikfenster

In diesem Menü darf man das Gesicht seines Piloten wählen und sieht dessen (Miß-)Erfolge

Präsentation ●●
Bedienung ●●
Motivation ●●
Sprache: englisch

Schlichter Iso-Shooter auf dem Gamestorm-Server. Benötigt zumindest einen P90 mit Win 95, 16 MB RAM, ca. 12 MB auf der HD und ein Modem mit 9.600 Baud. Mit Kreditkarte vier Wochen gratis, danach 10 Dollar pro Monat

TIP DER REDAKTION

WING COMMANDER SECRET OPS

http://www.secretops.com

Vor acht Monaten legte Lance Casey in „Wing Commander: Prophecy" das Hyperraumtor der insektoiden Propheten in Schutt und Asche, bald blickt er erneut einer Alienhorde ins Facettenauge. Doch diesmal muß ein Modem mit an Bord sein!

Von der brandneuen „TCS Cerberus" geht es via Katapultstart in Raumduelle gegen die insektoiden Propheten

Das Geschehen läßt sich aus der Cockpitperspektive sowie mit einer dreh- und zoombaren Außenkamera verfolgen

Auf der eigens eingerichteten Webpage bietet Origin im Laufe der Wochen 56 einzeln spielbare Missionen gratis zum Download an.

Man lasse sich von den Geheimoperationen im Titel nicht täuschen: Secret Ops. wird die traditionsreiche Space Opera nicht bloß um ein paar zusätzliche Missionen ergänzen, sondern ist als in sich abgeschlossenes Spiel konzipiert. Die streng geheimen Raumschlachten werden allerdings nur über das Internet erhältlich sein. Und das umsonst – wenn man von den Telefongebühren für 8-17 MB pro Missionpack an Downloads einmal absieht. Ziel der Aktion: Origin möchte die kommenden Titel verstärkt über das Internet verkaufen und will sich mit den „Freiflügen" Freunde unter den Surfern machen. Also hat man am 24. August die ersten Missionen unter der oben genannten Webadresse bereitgestellt, anschließend werden jede Woche rund sechs Raumflüge (insgesamt sind 56 Einsätze geplant) zum Absaugen ins Netz gehängt. Die Blöcke bauen inhaltlich aufeinander auf und werden jeweils auch einzeln spielbar sein. Der Wochenturnus hat Methode, denn die „Cliffhanger" am Ende jeder Episode sollen auf die Fortsetzung neugierig machen – etwa so, wie man das aus TV-Serien kennt. Ganz nebenbei ermöglicht es dieses System den Entwicklern zudem, Ideen und Anregungen der Spieler in ihre laufende Arbeit einfließen zu lassen.

Ein brandneuer Wing Commander zum Nulltarif!

Als Ausgangsbasis für die Story dient das neu in Dienst gestellte Raumschiff „TCS Cerberus". Der dicke Angriffskreuzer kommt frisch aus der Werft und soll die Heimat der besten Staffelpiloten werden – darunter Lance Casey, das Alter ego des Spielers. Als schnelle Eingreiftruppe wird die Besatzung der Cerberus in jeden Winkel des Universums geschickt, der nach Ärger riecht. Und wie sich bald herausstellen soll, sind die Propheten aus dem letzten

Die neuen Strahlenkanonen und Raketen werden mit vielen Lichteffekten visualisiert, hier feuert ein alliierter Raumjäger gerade einen „Cloud Burst Laser" ab

Teil doch noch nicht völlig geschlagen. Als ihre Elitepiloten mit aufgebohrten Kampfjägern in die Schlacht ziehen, ist es an der Menschheit, mit ebenfalls neuen Waffen und verbesserten Raumschiffen zurückzuschlagen.

Daß das Programm zwar aus dem Internet kommt, nicht jedoch über das WWW gespielt wird, hat Vor- und Nachteile: Einerseits werden Multiplayer erst im Nachfolger zum Einsatz kommen, andererseits verspricht Origin viel KI für die CPU-Aliens und Flügelmänner. Außerdem soll die grafische Präsentation alles aufbieten, was eine (optionale) 3D-Karte hergibt – auf Verbindungsverzögerungen muß schließlich keine Rücksicht genommen werden. Daher ziehen detailliert gestaltete Polygon-Raumer im King-size-Format vor farbigen Spiralnebeln und prächtigen Gestirnen ihre Bahnen im All. Währenddessen spucken Hyperraumtore immer neue Feinde aus, die dann (hoffentlich) in schillernden Explosionen verglühen. Lediglich auf echte Akteure in den Zwischensequenzen werden Internet-Commander zugunsten vertretbarer Download-Zeiten verzichten müssen, doch in Echtzeit berechnete Rendercharaktere sind ja auch ganz nett. (rf)

Der Fuhrpark wird nochmals aufgestockt, im Bild ein Kreuzer der Murphy-Klasse

Präsentation ●●●
Inhalt ●●●
Bedienung ●●●
Sprache: Homepage englisch

Grandiose Space Opera für Win 95/98 ab 24. August häppchenweise zum kostenlosen Download (ca.8-17 MB pro Missionpack). Ab einem P166 ohne bzw. einem P133 mit 3D-Karte (unterstützt alle gängigen Modelle), 32 MB RAM und Joystick empfohlen.

WING COMMANDER IM KINO

Die WC-Serie gibt es bereits seit 1991. Ausschließlich der Secret Ops. hat sie es mittlerweile auf fünf Hauptfolgen, zahlreiche Zusatzmissionen, zwei PC-Ableger („WC Academy" und „WC Armada") sowie etliche Bücher gebracht. Die Zwischensequenzen haben sich dabei im Lauf der Jahre von simplen VGA-Comics zu ausgewachsenen Spielfilmen gemausert.

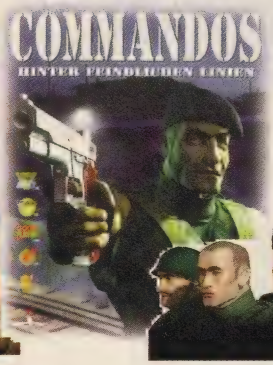
Demnächst bleibt vom Spiel nur noch der Film: Schon diese Weihnachten soll in amerikanischen Kinos der Kampf gegen die katzenartigen Kilrathi nacherzählt werden, bei Produktionsverzögerungen wird erst im Sommer nächsten Jahres gestartet. Fest stehen **Freddie Prinze Jr. (Christopher Blair) sowie Jürgen Prochnow (Commander Gerald) in den Hauptrollen und WC Designer Chris Roberts als Regisseur**.

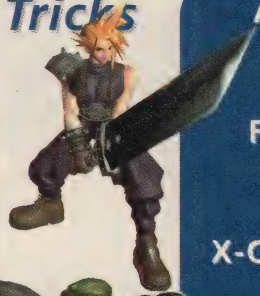
Noch sind die Katzen im Sack: erste Fotos aus „Wing Commander – The Movie"

Gelöst

Final Fantasy 7 (Teil 2)
Reah (Teil 1)
The other Dimension

Tips und Tricks





Airline Tycoon
Commandos
Corp Wars
Final Fantasy 7
Get Medieval
Vangers
X-COM: Interceptor

Gelöst: Final Fantasy 7 (Teil 2)

Willkommen zum zweiten Teil von Andreas Kerbstats Komplettlösung zu Squaresofts Megarolli. Nachdem wir die Party bereits in der letzten Ausgabe komplettiert haben (falls es mit den versteckten Charakteren Yuffie und Vincent nicht auf Anhieb klappt, einfach öfters bzw. zu einem späteren Zeitpunkt nochmals probieren), stürzen wir uns gleich mitten ins Geschehen.

Yuffies Auftrag

Nach einem extrem kurzen Flug mit dem „Tiny Bronco" paddelt man weiter nach Westen auf einen neuen Kontinent. Nach einer unangenehmen Zwischensequenz (falls Yuffie noch nicht gefunden wurde, einfach später mit ihr wiederkommen) kämpft man sich seinen Weg nach Norden frei und erreicht Wutai. Dort stattet man der Pagode einen Besuch ab und verfolgt Yuffie durch diverse Örtlichkeiten (Geschäft, Haus rechts unten, Kneipenvorplatz), bis sie einen schließlich in ihrem Haus einsperrt. Dort können Sie auch übernachten, bevor Sie draußen den Gong schlagen. In dem so geöffneten Geheimraum trifft man auf Corneo, welcher in die Berge flieht. Dort tritt man anschließend gegen sein Schoßtier an, das nur mit normalen (Limit-)Angriffen und Gegenständen besiegt werden muß.
Wenn man schon einmal da ist, kann man auch gleich den Turm von allerlei Einzelkämpfern säubern. Dabei handelt es sich um fünf Duelle, welche allesamt mit dem Ninja-Mädel ausgetragen werden (vorher eventuell trainieren). Speziell der letzte Gegner ist ein knallharter Brocken, da er sich immer wieder heilt. Besonders nützlich ist hier übrigens, Yuffie mit allen „Feindtechnik"-Runen auszustatten, da so recht leicht der „Trine"-Skill erworben werden kann. Die Belohnung für den Sieg ist neben der „Leviathan"-Materia die Anleitung für Yuffies letzten Limit Break.

Nach Yuffies Rückkehr darf in Wutai auch eingekauft werden

Der Tempel der Ahnen

Nach vollbrachter Tat geht es zurück in die Nähe des Gold Saucer. In einer kleinen Hütte etwas weiter südlich erzählt ein Mann etwas von einem Schlüssel zum Ahnentempel. Diesen erhält man nach einem kurzen Gespräch (und einem fast ebenso kurzen Kampf) von Dio im Battle Square des Gold Saucer (mittlerweile sollte die Reisekasse auch die 30.000 Gil für einen Dauerpaß enthalten). Dumm nur, daß das Artefakt schon in der folgenden Nacht gestohlen wird! Bevor man nun den Ahnentempel aufsucht, empfiehlt sich noch ein kurzer Besuch der Ausgrabungsstätte von Bone Village (im Norden), um im Wald (zweiter Screen) die „Kjata"-Beschwörungsmateria einzusacken. Der Tempel befindet sich übrigens auf der großen Insel westlich von Fort Condor und östlich einer kleinen Inselkette (NICHT auf einer der kleinen Inseln!).
In der Pyramide legt man den Schlüsselstein auf den Altar und durchsucht ein

Labyrinth, welches zu einem riesigen Zifferblatt führt. Wenn man die Zeiger bewegt, lassen sich die dahinterliegenden Räumlichkeiten erforschen. Erwähnenswert sind die 4 (Aeris' ultimative Waffe), die 5 (Schleife), die 7 (Waffe für Cait Sith), die 8 (Megalixier) sowie die 6 und die 12. Wer sich auf den Stundenzeiger stellt und vom Minutenzeiger in die Tiefe schubsen läßt, erhält nach einem kurzen Kampf außerdem eine nette Waffe für Cloud. Wer den Durchgang auf 6 Uhr wählt, erhält Gelegenheit zu einer kleinen Höhlenjagd. Hier kommt es darauf an, einen Eingang zu wählen, aus dem der alte Mann als nächstes herauskommt. Sobald man ihn gefangen hat, öffnet sich die Pforte auf 12 Uhr, also nichts wie hin! Ein Disput mit Sephiroth geht zwei heftigen Kämpfen voraus, welche ihrerseits die „Bahamuth"-Materia einbringen. Nach einigen Verwicklungen erwacht man in Gongaga. Aeris ist (und bleibt) verschwunden, also sollte man ihr vorher alle wertvollen Ausrüstungsgegenstände abgenommen haben. Mit dem Tiny Bronco begibt sich die Heldentruppe wieder nach Bone Village, wo kurz nach der Harfe gebuddelt wird. Mit dieser im Gepäck ist es möglich, den Wald zu durchqueren. In einem der Schneckenhäuser wird geschlafen, bis man nachts aufwacht. Auf dem mittleren Weg gelangt man in ein weiteres Haus, wo tags zuvor ein Fisch das Fortkommen verhinderte. Folgen Sie den Stufen nach unten, wo Sie Zeuge von Aeris' Tod werden. Im darauffolgenden Kampf sollte wenn möglich der Wasserring (sowie die gefundenen Feindtechnik-Materiastücke) ausgerüstet werden, da „Aqualung" einen recht derben Schaden anrichtet. „Extra HP"-Runen sind hier nichts Verkehrtes!

Das nördliche Ende der Welt

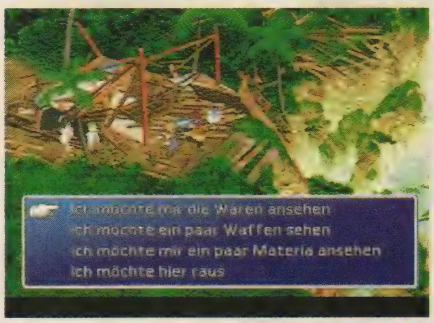
Folgen Sie Sephiroth anschließend weiter nach Norden, und erklimmen Sie die Felswand. In dem kleinen Dorf auf der anderen Seite müssen ein Snowboard und eine Karte entdeckt werden. Nach einem rasanten Snowboardrennen (Dorf auf der Rückseite verlassen) landet das Heldenkleeblatt in einem verschneiten Tal. Bei den heißen Quellen südöstlich der Kartenmarkierung planscht man ein wenig herum, um später die „Alexander"-Materia zu erhalten. Schafft man es bis zur Markierung, gelangt man in einen Schneesturm, durch den man sich nach Norden vorkämpft. Egal, ob man das tut oder zuvor ohnmächtig wird, man landet in der Hütte eines alten Mannes. Von diesem Rast- und Speicherplatz aus durchquert man nochmals den Sturm in Richtung Osten (Markierungen setzen!), wo es nach einem Kampf die zuvor erwähnte Materia gibt.

Die „Alexander"-Materia macht auch optisch einiges her

Mit diesem Beschwörungszauber begibt man sich zurück zur Hütte, speichert das Spiel und steigt in die Nordwand ein. Achtung: Diese Gegend ist später nicht mehr zugänglich, also schön alle Truhen abklappern! Die Zwillingsbosse sollten einer nach dem anderen erledigt werden, was mit Rüstungen und Accessoires, die gegen diverse Elemente schützen, erheblich leichter wird. Ist die Spitze der Klippe erreicht, wartet ein „Neo Bahamuth" auf den ehrlichen Finder. Durch die „Mauer" aus Wind überquert man einige Abgründe. Es folgt ein recht leichter Kampf gegen eine neue Jenova-Inkarnation und hernach abermals eine lange Flashbackszene.

Die Suche nach Cloud

Nach der Gefangennahme nimmt man Cait Sith in die Party auf, rüstet ihn aus und macht sich nach einem Kampf mit der Wache auf den Weg zum Flughafen (Yuffie mitnehmen). Um den Schlüssel aufzunehmen, bewegt man zweimal Tifas Beine, den Kopf, dann den Kopf und die Beine, den Kopf und einen Arm und nochmals den Arm. Durch den neuen Ausgang läuft sie bis ans Ende der Kanone, wo sie Scarlet noch eine Ohrfeige verpaßt und anschließend gerettet wird. Von nun an ist Tifa die Anführerin der Party. Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, einige Chocobos zu züchten, da die Highwind zwar fast überall landen kann, aber einige Gegenden nur mit Hilfe der Reitvögel erreichbar sind.
Fortgesetzt wird die Handlung auf dem südlichen Kontinent Mideel. Lassen Sie sich Zeit mit der Erkundung des hiesigen Dorfes, da die Waffen und Materiastücke ihr Geld durchaus wert sind. Vergessen Sie auch nicht, in jedem Shop mit dem Jungen zu sprechen und wenigstens einmal den weißen Chocobo mit Mimett Greens zu füttern und hinter dem Ohr zu kraulen. Als nächstes muß die Shinratruppe beim Corel-Reaktor aufgehalten werden. Schauen Sie sich ruhig an, was passiert, wenn Sie den Zug nicht stoppen, allerdings erhalten Sie auf diese Weise keine Große Materia! Die zweite davon gibt es für eine weitere gewonnene Schlacht in Fort Condor (Sie haben doch hoffentlich immer mal wieder vorbeigeschaut?!), außerdem findet sich hier die „Phoenix"-Materia. Mit den zwei Steinen geht es zurück nach Mideel, wo die schwarze Weapon vertrieben wird.



Nachdem das Dorf verwüstet wurde, übernimmt der Junge die Ladenfunktion

Kampf unter Wasser

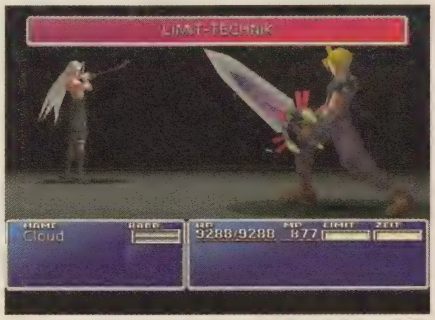
Jetzt ist Cloud wieder am Zug. Als erste Amtshandlung sucht er den Unterwasserreaktor von Junon auf, wo gerade die nächste Große Materia verladen wird. In der anschließenden Verfolgungsjagd gilt es, das rote U-Boot zu torpedieren, woraufhin man von einer weiteren Großen Materia erfährt, die per Flugzeug zur Raketenabschußrampe (Cids Heimatstadt) transportiert wird. Also nichts wie hinterhergeeilt und in die Rakete geklettert! Die Kombination für das Sicherheitssystem lautet OK-Taste, Umschalten und zweimal Abbrechen. Wenn man nach seiner Landung noch per U-Boot nach dem abgeschossenen Shinra-Boot taucht (südlich), erhält man die vierte Große Materia. Mit diesen Kristallen kehrt man nach Cosmo Canyon zurück und plaziert sie in Bugenhagens Observatorium. Von der blauen Materia erhält man bei näherer Inspektion den „Bahamuth Zero"-Zauber. Wer noch ein wenig die Unterwasserwelt erkundet, trifft in einem Flugzeugwrack

auf starke Gegner und mächtige Items, darunter auch die „Hades"-Materia. Weiter im Norden liegt in einer Höhle überdies ein gezacktes Objekt, welches sich als Schlüssel zu den Ahnen erweist. Jetzt begleitet die Party Bugenhagen in die Vergessene Stadt und zum Kristall darin. Um anschließend Weapon zu stoppen, fliegt man in die Nähe von Midgar und greift das Monster am Ufer an. Daraufhin folgt abermals ein kurzer Besuch des Kraters im Norden, bevor man mit dem Fallschirm über der Hauptstadt abspringt.

Die Party kann Weapon nur aufhalten, nicht aber besiegen

Das Ende von Shinra und Sephiroth

Durchqueren Sie einige verwinkelte Hallen, und suchen Sie auch den ewig langen Eisenbahntunnel komplett ab (es lohnt sich). Statten Sie danach dem Shinra Hauptquartier einen erneuten Besuch ab, um einige Waffen einzustecken, die vorher nicht erhältlich waren. Die Turks müssen Sie übrigens nicht bekämpfen, wenn Sie zuvor Yuffies Quest erledigt und Elena gerettet haben. Heidegger und Scarlet attackieren die Party anschließend mit einem imposanten Battlemech, der jedoch mittlerweile kein Problem mehr für die kampfgestählten Helden darstellen sollte. Spätestens jetzt sollte Barret in die Party aufgenommen werden, da es nur auf diese Weise seine ultimative Waffe zu finden gibt. Weiter oben folgt ein lästiger, aber nicht allzu schwerer Kampf gegen Hojo in seinen verschiedenen Reinkarnationen. Das Schleifen-Accessoire wirkt hier wahre Wunder!
Nachdem die Bedrohung durch Shinra somit aus der Welt geschafft ist, steht nur noch der verwinkelte Nordkrater zwischen Ihnen und Sephiroth. Gehen Sie jeden Weg mindestens einmal ab, um alle Items zu finden und noch etwas zu trainieren. Sie können den Krater auch jederzeit wieder verlassen und zur Highwind zurückkehren. Benutzen Sie den Speicherkristall erst kurz vor dem Showdown. Die drei letzten Kämpfe sind verhältnismäßig leicht, vorausgesetzt, man verfügt über genügend Gegenangriff- und Extra-HP-Runen sowie die „Ritter der Runde". Und wie Sie diese finden, verraten wir auf der kommenden Seite...



Wenn Sie erst einmal so weit sind, können Sie nicht mehr verlieren!

Tips zu Final Fantasy 7

Als Final-Fantasy-Experte schickte uns Ekkehard Rist gleich eine ganze Flut von nützlichen Tips. Die besten wollen wir an dieser Stelle abdrucken.

Lernen von Limit-Attacken

Prinzipiell ist das Erlernen zusätzlicher Limit-Angriffe recht einfach: Hat ein Charakter den ersten Angriff auf einer Stufe, so muß er diesen vier- bis achtmal ausführen (Level 1: 8, Level 2: 6, Level 3: 4), um die zweite Attacke dieser Stufe zu erhalten. Will er eine neue Stufe erklettern, muß er 60 bis 80 Gegner besiegen. Es ist nicht wichtig, daß der Charakter den Kampf entscheidet, vielmehr richtet sich diese Zahl rein nach dem Bodycount. Sind alle Limit Moves erlernt (normalerweise zwei pro Level), läßt sich durch ein bestimmtes Item der letzte Angriff erlernen. Diese Items sind an folgenden Orten zu finden:
Cloud: Durch genügend Punkte im Battle Square läßt sich die Anleitung kaufen.
Barret: Nachdem Corel gerettet ist, erhält Barret sie von einer alten Frau.
Tifa: Sie muß auf CD 2 nach Nibelheim zurückkehren und in ihrem Zimmer auf dem Klavier eine bestimmte Melodie spielen.
Aeris: Nördlich von Fort Condor findet sich jenseits des Flusses eine Höhle mit einem schlafenden Mann. Wenn die letzten beiden Ziffern der geschlagenen Schlachten übereinstimmen (z. B. 511), erwacht er und überreicht ihr ein Mithril-Paket. Mit diesem geht es zum Waffenschmied südlich des Gold Saucer, der einem zum Tausch Aeris' Limit Move anbietet (obere Truhe). Wichtig: Man muß mit dem Jeep per Schiff zurückfahren!
Yuffie: Sie erhält den Angriff nach ihrem Sieg über Godo (auf dem Turm in Wutai).
Red: Seiner liegt im Safe in Sephiroths Haus in Nibelheim.
Cid: Seine Attacke liegt im abgestürzten Flugzeug auf dem Meeresgrund.
Vincent: Er muß zweimal den runden See bei Corel besuchen, einmal auf CD 2, einmal später. Das geht entweder per U-Boot oder mit einem der besseren Chocobos.
Cait: Er hat keine vierte Stufe bei seinen Limit-Attacken.

Südlich von Cosmo Canyon liegt eine weitere Insel mit einem manipulierbaren Kaktusmännchen, das gut zum Steigern der Limit Moves geeignet ist.

Weapon-Kämpfe

Voraussetzung für den ersten Kampf sind die Unterwassermateria (hierzu wird ein Geisterschiff aus dem Unterwasserreaktor gemorpht und zum Reisenden nach Kalm gebracht), die Premium-Beschwörung und die Ritter der Runde in Kombination mit MP- und HP-Absorption, die 2x Beschwörung, diverse Extra-HPs und (wichtig) der gemasterte finale Angriff zusammen mit einer gemasterten Phoenix-Materia. Bei den anderen Charakteren genügt prinzipiell jeweils Mimik oder Premium-Befehl, um die doppelte Beschwörung der Ritter nachzuahmen. Da man durch die MP- und HP-Absorption ständig mit neuen Lebenspunkten versorgt wird und durch die Phoenix-Materia bis zu fünfmal wiederbelebt wird, sollte der Kampf gegen die Unterwasser-Weapon zumindest kein unüberwindliches Problem darstellen. Beim Kampf gegen das Monster in der Wüste (mit der Highwind anrempeln) sollte die erste Beschwörung in Hades geändert werden, da er das Biest mit wunderbarer Regelmäßigkeit lähmt. Allerdings verfügen beide Weapons über jeweils rund 1.000.000 Hit Points, also Vorsicht!

Hat man die Unterwassermateria nicht dabei, muß der Kampf in 20 Minuten beendet sein

SoundStars
INTERACT
SOUND Link
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC-Accessories • Internet

SV 815 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Maximale Leistung – minimaler Preis
• 90 Watt PMPO • Bass-/ Höhenregler
• Lautstärkeregler • Kopfhörerbuchse
• Betriebskontrollanzeige
• Eingebautes Netzteil
• Abmessungen: 120 x 150 x 220 mm
unverb. Preisempfehlung 69,95 DM

SV 806SL STEREO AKTIV-LAUTSPRECHER
Die Kleinen mit der großen Leistung
• 30 Watt P.M.P.O. • Power-LED
• Lautstärkeregler • Integriertes Netzteil • Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkenstecker • Abmessungen: 90 x 117 x 130mm (BxTxH)
unverb. Preisempfehlung 34,95 DM

SV-860SL SUBWOOFER-SATELLITEN-SYSTEM
Das Kraftpaket für Sound-Puristen
• 2Wege-System • 160 Watt P.M.P.O. • Power-LED
• Seperate Lautstärkeregler für Bass und Satelliten
• Integriertes Netzteil • Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkenstecker • Abm.: (Woofer): 130 x 230 x 230mm
unverb. Preisempf. 139,95 DM

SV 845 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Klangerlebnis PUR
• 2Wege-System • 240 Watt P.M.P.O. • Power-LED
• Lautstärkeregler • Bass-/ Treble-Regler (getrennt)
• 3 Surround-Effekte zuschaltbar • Kopfhörerbuchse
• Integriertes Netzteil
• Anschlußkabel mit 3,5mm Klinkenstecker • Abm.: 120 x 174 x 285mm (BxTxH)
unverb. Preisempf. 69,95 DM

INTERACT
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Produktinfo 040

Der goldene Chocobo

Chocobos sind viel mehr als nur einfache Reittiere. Abgesehen vom normalen (gelben) Chocobo existieren noch vier weitere Spielarten, jede mit ihren speziellen Fähigkeiten. Grüne Chocobos sind in der Lage, ganze Gebirgszüge zu überqueren, blaue Chocobos laufen ungehindert über Flüsse oder seichte Gewässer, und schwarze Chocobos vereinen gar beide Vorzüge in sich. Die Krönung ist jedoch der goldene Chocobo, welcher nicht einmal vor einer Ozeanüberquerung haltmacht. Um ihn zu erhalten, sind folgende Schritte nötig: Zunächst fängt man einen männlichen laufenden (Nähe Gold Saucer) sowie einen weiblichen rennenden Chocobo (in Mideel). Da das Geschlecht erst festgelegt wird, wenn die Tiere in den Stall verlegt werden, genügt es, zwei zu fangen und bei der Chocobo-Farm das Spiel abzuspeichern. Diese päppelt man mit Unmengen Gemüse auf (falls das Geld knapp zu werden droht: eine Master-Alle-Materia ist anderthalb Millionen Gil wert!) und reitet sie am Gold Saucer bis in die ersten Ligen.

Danach paart man die beiden mit einer Karob-Nuß, welche man einem roten, drachenähnlichen Gegner stehlen kann. Diesen trifft man rund um die Hütte des Chocobo-Weisen an. Auf diese Weise sollte man einen grünen oder einen blauen Chocobo erhalten, wenn nicht: Spielstand laden. Sobald sich die Eltern erholt haben, wiederholt man den Vorgang, stellt jedoch sicher, daß das zweite Zuchtresultat sowohl eine andere Farbe (blau oder grün) als auch ein anderes Geschlecht als das erste Jungtier aufweist. Die beiden füttert und reitet man abermals bis zum Maximum und paart sie erneut mit einer Karob-Nuß. Das Ergebnis sollte ein schwarzer Chocobo sein. Vom nördlichen Kontinent importiert man nun einen gelben, schnell rennenden Chocobo, welcher das entgegengesetzte Geschlecht aufweist wie sein schwarzer Genosse. Wieder wird gefüttert und geritten, allerdings ist diesmal eine Zeyo-Nuß von den Goblins auf der Goblin Insel im Nordosten vonnöten. Wenn alles geklappt hat, steht schon bald ein goldener Chocobo im Stall.

Nur mit dem goldenen Chocobo ist die „Ritter der Runde"-Materia auf einer nicht verzeichneten Insel weit im Nordosten zu finden

Dies und das

Wie in der Playstation-, so existiert auch in der PC-Version ein netter Bug, der die Duplizierung von Gegenständen erlaubt, sofern sie im Kampf verwendbar sind. Alles, was dazu benötigt wird, ist die 2x Objekt-Materia. Man wählt ganz normal den ersten Gegenstand mitsamt seinem Empfänger aus und nimmt dann noch einen derselben Sorte. Bevor man diesen jedoch benutzt, bricht man den Vorgang ab, und schon hat sich das letzte Item verdoppelt!
Für eine nette Überraschung in der Wutaier Schänke sollte man versuchen, unterwegs alle „Turtle's Paradise"-Plakate zu finden. In chronologischer Reihenfolge befinden sie sich an folgenden Orten:

1. Midgar, Sektor 5, südöstliches Haus im ersten Stock
2. Shinra Hauptquartier, erster Stock
3. Gold Saucer, Ghost Square, „SHOP"-Schild
4. Cosmo Canyon, bei Tigerlilys Laden
5. Cosmo Canyon, Kneipe, erster Stock
6. Wutai, Yuffies Haus, Keller

Zum leichten Aufrüsten empfiehlt sich der Meereswurm, welcher an den Stränden von Mideel auftaucht. Obwohl er ein echtes Handtuch ist, liefert er 1.300 Erfahrungspunkte, 200 Ability Points und 5.000 (!) Gil.

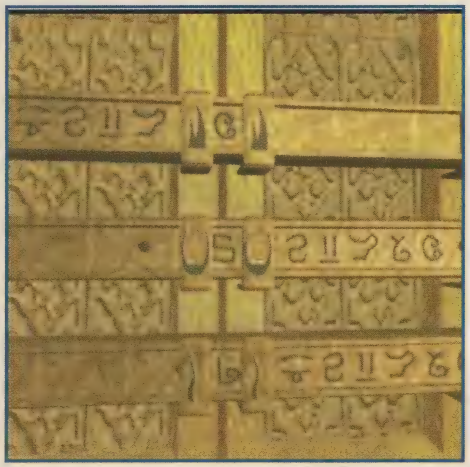
Sobald Sie die Highwind besitzen, sollten Sie den Meereswürmern einige Besuche abstatten

Gelöst: Reah (Teil 1)

Kurz nach dem Test in der letzten Ausgabe trudelte auch schon der erste Teil von Gunter Sandners Komplettlösung herein. Schon können alle Rätselgeschädigten und Entmutigten aufatmen...

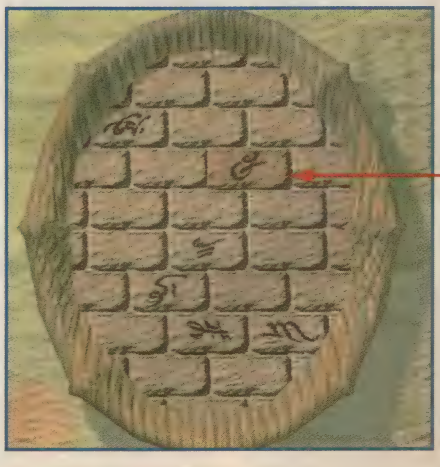
Die Wüstenstadt

Die Tore der Stadt sind verrammelt und mit einem Dreifachriegel gesichert. Zumindest zwei der richtigen Riegelstellungen befinden sich auf den drei Sonnenuhren rund um die Stadt, der unterste Riegel kann nur durch Ausprobieren geöffnet werden.

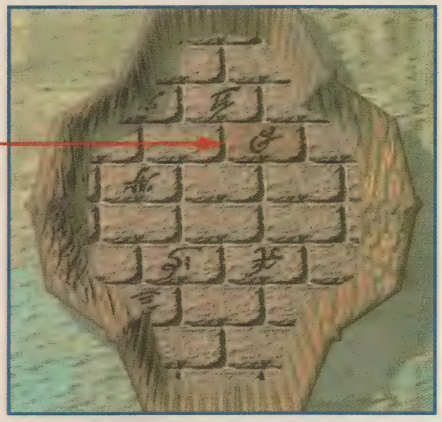


Die ersten zwei Riegelstellungen sind stets identisch, die dritte wird zufällig berechnet

In der Stadt nimmt man sich zuerst den Wassertrog vor, die Glocke darin wandert sofort in unsere Tasche. Wir gehen auf die Straße, wenden uns nach links und umrunden den Tempel bis zum Brunnen. Er besteht aus drei sprechenden Steingesichtern, die alle in verschiedene Richtungen blicken. Alle drei Fratzen müssen so umgepolt werden, daß sie das gleiche aussprechen, was sie aus der Richtung hören (Glockenläuten, Wind und Vogelgezwitscher). Hat man alles korrekt eingestellt, sind auch die Sprachprobleme mit den Einwohnern kein Hindernis mehr. Umkreisen Sie den Tempel weiter im Uhrzeigersinn, und folgen Sie dem Weg nach links in die Seitengasse. Der Plan auf dem Tisch ist im Moment noch nutzlos, deshalb läßt man ihn links liegen und steuert auf die untere Türe zu. Die junge Frau gibt zwar vor, Sie zu kennen, verlangt aber trotzdem noch eine Gefälligkeit, bevor Sie eingelassen werden: Sie sollen ihre Vase vom Marktplatz holen. Es handelt sich um das hohe Gefäß mit den geschwungenen Henkeln, das linker Hand vom Stadttor steht.
Kaum ist man über ihre Fußmatte gestolpert, verläßt Sie die junge Frau schon wieder, was Ihnen Zeit gibt, das Haus zu untersuchen. Man wendet sich nach links, betritt das Schlafzimmer und grabscht nach der Lupe, die im Korb am Boden vor sich hingammelt. Zurück im Wohnzimmer wird das Buch untersucht. Es ist nicht nur hübsch illustriert, sondern enthält auch auf jeder Seite eine eingerahmte Zahl. Auf der letzten Seite erfahren Sie von einer großen Macht, die befreit wird, wenn man ihren Namen (44) nennt. Gehen Sie in den Garten hinaus,



und suchen Sie die sechs Bilderrahmen mit den eingeritzten Ornamenten. Jetzt kommt das Buch zum Einsatz, denn die Form der Rahmen entspricht genau den eingerahmten Zahlen. Nach Adam Riese ergibt 32+8+4 gleich 44. Stellen Sie sich vor die drei Rahmen, die mit den Formen im Buch identisch sind, und drücken Sie jeweils das einzige Symbol, das in allen enthalten ist.

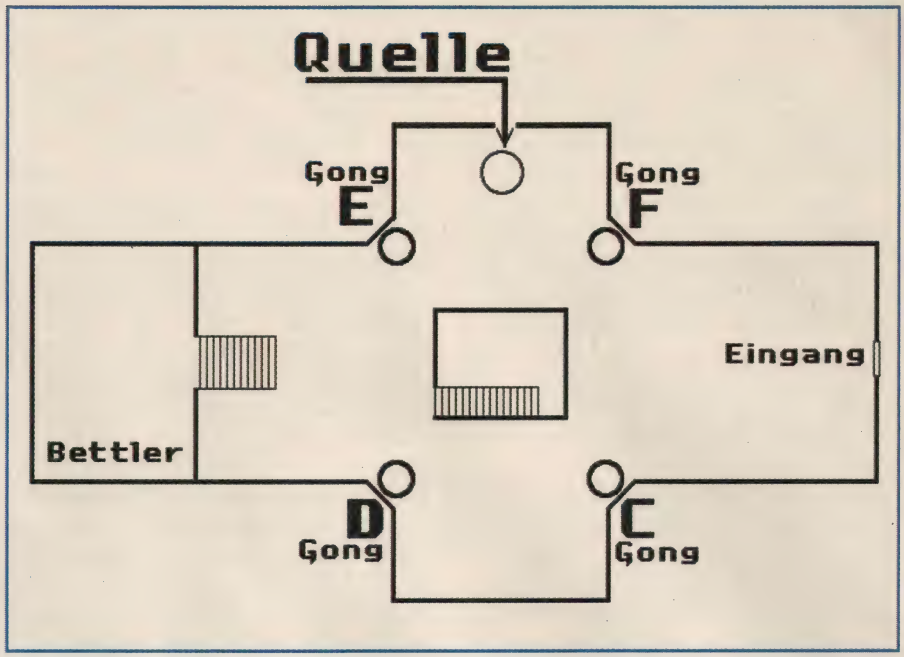


Auf jedem dieser drei Rahmen muß das dunkel abgebildete Symbol gedrückt werden

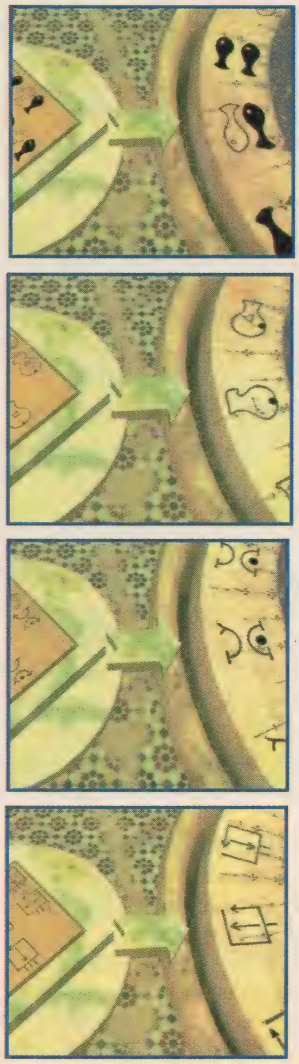
Gleich darauf erscheint im Pavillon eine kleine Esse, die Ihnen im Moment nicht viel hilft. Verlassen Sie das Haus wieder, und nehmen Sie den Stadtplan im wahrsten Sinne des Wortes unter die Lupe: An drei markanten Stellen am Tempel zeigt Ihnen die Karte jeweils drei Flötensymbole, die es nachzuspielen gilt. An Ort und Stelle findet sich aber nur jeweils ein quietschender Wasserhahn. Na gut, dann wird eben damit musiziert! Am Tor spielt man hoch/tief/mittel (3 x links, 1 x rechts, 2 x links), am Hahn beim dreiköpfigen Brunnen tief/mittel/hoch (4 x rechts, 2 x links), der dritte Hahn in der Seitengasse beim Holzwagen verlangt nach tief/hoch/tief (3 x links, 1 x rechts, 1 x links). Die richtige Einstellung erkennen Sie am leisen Rauschen, das erklingt, sobald die Melodie korrekt gespielt bzw. gedreht wurde. Gehen Sie jetzt zum Holzwagen zurück, und schieben Sie ihn an. Das austretende Gas entzündet sich an den Funken der Radnabe und sprengt den Eingang zum Tempel frei.

Im Tempel

Die einzige Person im Tempel ist ein einbeiniger Bettler, der nach Wasser verlangt. In Ermangelung eines geeigneten Gefäßes untersuchen wir vorerst den



Tempel und finden vier Gongscheiben und einen Klöppel. In einer anderen Ecke des Tempels tropft auch tatsächlich eine kleine Quelle vor sich hin, die kleine Wasserschale wird natürlich sofort beschlagnahmt und dem Bettler zur Labung gereicht. Als sich der Lumpenmann entmaterialisiert, dürfen Sie als Dank seine Krücke behalten. Als nächstes nehmen Sie die vier Gongs in Angriff: Schlagen Sie nacheinander die Gongscheiben E, D, F, und C an (siehe Zeichnung) und sprinten Sie anschließend die Treppe hinunter, um der Glastüre noch einen Schlag mit-



Diese vier Symbole müssen gewählt werden, um das Rätsel mit dem Steinrad zu lösen

AMIGA
Restbestände superbillig!
AMIGA JOKER
Ausgaben 9/92 bis 11/96
(ab 10 Heften beide Cheat Disks inklusive)

DM 5.–* pro Heft

Cheat Disk 2 oder 3
jede randvoll mit Cheats, Tips, Tricks und Freezer Adressen

DM 5.–* pro Stück

* plus Versandkosten DM 6,50

Telefonische Bestellannahme: 08106 / 89 96 01

Ab einem Bestellwert von DM 100,– versenden wir nur per Nachnahme.
Rücksendungen bitte ausreichend frankieren.

zugeben. Wenn das Timing stimmt, zerspringt die Türe in tausend Scherben, und der Weg in den Keller ist frei. Auf dem Podest in der Mitte wartet eine Steinsäule auf die Krücke, sobald sich die Säule gedreht hat, zeigt sich eine weitere Knobelei. Wenn alle vier Symbole logisch angeordnet wurden (Welches Zeichen fehlt jeweils in der dritten Reihe nach unten?), ist auch diese Aufgabe gelöst, und man darf den Fahrstuhl zum Turm hinauf besteigen.

Im Turm des Tempels

Sobald man sich dem Tisch im obersten Stock nähert, wird man vom blauen Geist zu einer Steinknobelei herausgefordert. Abwechselnd darf man ein bis drei Steine nehmen, wer den letzten Stein nimmt, hat gewonnen. Der Trick besteht darin, die Anzahl der Steine immer bei einer Viererzahl zu halten. Versuchen Sie also immer, die Anzahl der Steine auf zwölf, acht oder vier zu bringen, was anhand der gelegten Steine nicht immer möglich ist. Nach dem vierten Sieg wandert ein Stein der Weisen in unseren Besitz, und wir können das Buch auf dem Tisch aufschlagen. Auf der letzten Seite findet man zwei Symbole und einen Hinweis auf eine Oase, die die Stadt vor dem Verdursten retten könnte. Folgt man dem Gang nach rechts, stößt man auf ein Fernrohr. Bei den Zeichen am Boden des Riesenfeldstechers müssen das zweite von links in der blauen Reihe und das dritte von links in der gelben Reihe angeklickt werden, danach zeigt der Blick durch das Fernrohr tatsächlich die Oase. Leider können wir den Fahrstuhl nach unten erst dann wieder in Betrieb nehmen, wenn alle grünen Säcke auf der linken Seite des Fahrstuhls nach oben gewandert sind und alle roten Säcke unten hängen. Hat man die richtige Stellung gefunden, geht es umgehend nach unten und aus dem Tempel.

Diese beiden Symbole müssen auf dem Fernrohr angewählt werden, erst dann sieht man die Oase

In der Wüstenstadt

Draußen auf der Straße wendet man sich nach links und betritt den Laden des Händlers. Die Wasserflasche auf dem Tisch sieht verlockend aus, doch ist sie im Moment noch zu teuer, aber wenigstens wandert die Blei- im Austausch gegen die Porzellanglocke in unsere Tasche. Verlassen Sie den Laden und gehen Sie zurück zum Haus der jungen Frau. Im Garten lodert noch immer das kleine Feuerchen im Pavillon. Werfen Sie die Glocke und den Stein der Weisen hinein, der sich schnell als schnöder Goldklumpen entpuppt. Nach einem kurzen Blitz erhält man eine Bleiglocke mit Goldüberzug, die man beim Händler gegen die Wasserflasche eintauschen kann. Erst jetzt können Sie die Wüstenstadt durch das Tor verlassen und kommen ohne Umwege zur…

Oase

Hier gibt es zwar jede Menge Wasser, doch das Mühlrad ist anscheinend defekt. Aber der einzige Bewohner der Oase liefert ebenso einen Hinweis auf des Rätsels Lösung wie der blaue Geist: Die Sonne und der Schatten müssen richtig angeordnet werden! Laufen Sie also die vier einzelnen Türen ab und drücken Sie die Symbole über dem Rahmen wie in den Bildern dargestellt: Beginnen Sie bei der Tür des Oasenbewohners und stellen Sie dort die Sonnenscheibe mit dem Mond links daneben ein, im Uhrzeigersinn um den Teich herum kommt jetzt der Halbmond, die Sonne mit dem Mond auf der rechten Seite und die Sonnenscheibe. Danach wird man automatisch in den nächsten Abschnitt befördert.

Die richtige Anordnung der Tür-Symbole öffnet den Weg in die nächste Welt

Gelöst: The other Dimension

Auch Werbespiele wollen gelöst sein – auch wenn sie kaum ausreichen, das Sommerloch zu füllen. So dachte zumindest Michael Engelhardt, der uns eine Kurzanleitung zu diesem „Mystery light"-Adventure schickte.

Beim Verlassen des Krankenzimmers redet Philipp mit Anne. Danach gehen Sie zu seiner Wohnung, öffnen den Briefkasten vor dem Haus und entnehmen ihm einen **Brief**. In der Wohnung findet sich unter der Schmutzwäsche Philipps **Geldbörse**, welche Sie gleich an sich nehmen und betrachten. Ziehen Sie nun die Socke aus dem Schlitz der Wäschetruhe. Verfüttern Sie die Fliege an die Pflanze, so können Sie gefahrlos das **Taschenmesser** aus der Kommode nehmen. Traben Sie nun zur Bank, wo Sie Herrn Liesen den Brief überreichen. Wählen Sie Antwort b und c, und Sie erhalten eine **Zeitschrift**. Geben Sie ihm jetzt die Bankcard, damit Philipp sie ins Ladegerät hinter sich stecken kann. Am Kiosk erhält man dafür die **Tageszeitung** sowie eine **Currywurst**. Gehen Sie zur Autovermietung, und nehmen Sie eine **Broschüre** mit. Danach gleich in die Wohnung und die Internetadresse aus der Zeitschrift am PC ausprobieren (beides kombinieren).
Der Ausdruck wandert zu Herrn Liesen, damit er einen Geschäftsbericht der Firma Virex anfertigen kann. Schauen Sie sich die Zeitung an, und besuchen Sie Harry in der Redaktion. Er macht Sie mit Linda Focks bekannt, mit welcher man sich gleich unterhält. Wählen Sie dabei zwei

Kaum sichtbar versteckt sich die Watte im Gebüsch

mal a. Linda wird Ihnen ihre **Visitenkarte** geben. Sprechen Sie erneut mit Harry (a und c). Verlassen Sie jetzt die Redaktion, holen Sie sich eine **Fahrkarte** und geben Sie diese dem Busfahrer. Im Stadtpark

schneiden Sie mit dem Taschenmesser einen **Ast** vom Baum im Hintergrund ab. Holen Sie mit seiner Hilfe die **Watte** aus dem Gebüsch.
Über die Brücke geht's wieder zurück in die Wohnung. Dort telefonieren Sie mit Linda Focks (Telefon mit Visitenkarte kombinieren), wählen Sie Antwort c. Nehmen Sie anschließend in der Redaktion den **Kuli** vom Tisch, und weiter zur Bank. Sprechen Sie mit dem Angestellten, damit er Ihnen den fertigen **Geschäftsbericht** aushändigt. Gehen Sie zum Kiosk, und sprechen Sie mit Linda. Betrachten Sie sie, und suchen Sie in der Telefonzelle den ersten unterstrichenen Namen der Liste im Telefonbuch. Jetzt fahren Sie mit dem Bus zu Franks Schrottplatz. Gehen Sie zum gelben Auto, und öffnen Sie die Motorhaube. Jetzt kann man sich mit Frank unterhalten (dreimal a). Er schenkt Ihnen seinen **Talisman**, mit welchem der **Benzinschlauch** aus dem Auto entfernt wird. Begeben Sie sich erneut ins Krankenhaus, wo Sie mit Anne sprechen (c). Reden Sie erneut mit ihr, und geben Sie ihr den Kuli. Gehen Sie an Philipps Wohnung vorbei in die Lederstraße. Betrachten Sie das Schild vor der Praxis, und treten Sie ein. Sie treffen Frank bzw. Heinz Stein. Sprechen Sie mit ihm (zweimal a). In der Praxis klopfen Sie an das Skelett und entnehmen die **Keycard** aus dem Schädel. Betrachten Sie das **Foto** links neben der Tür, und kombinieren Sie es mit dem Geschäftsbericht. Kurz danach erscheint Dr. Weiss, mit dem Sie sprechen müssen (zweimal b). Danach befinden Sie sich wieder in der Lederstraße. Nun müssen Sie ins Krankenhaus und sich zweimal mit Eva Helfer unterhalten (zweites Gespräch: a). Geben Sie ihr anschließend den Prospekt der Autovermietung. Sprechen Sie dort mit Frau Spackhaus (a). Sie erhalten einen **Schlüssel**, mit dem Sie den weißen Mietwagen aufschließen können.

Dieses Brett wird weiter rechts benötigt

Nehmen Sie das Brett rechts neben dem Tor des Virex-Instituts, und gehen Sie damit zur Halle. Legen Sie das Brett auf das Faß unter der Lüftung, brechen Sie die Lüftung mit Hilfe des Asts auf und klettern Sie hinein. Den Hund betäuben Sie, indem Sie die Currywurst in Watte einwickeln und diese verfüttern. Betätigen Sie den Lichtschalter hinter dem Hund, und betrachten Sie das „UFO". Entriegeln Sie die Stahltür, indem Sie die Keycard in das Kartenschloß stecken. Leider wird man von Herrn Zapf überrascht und betäubt. In seiner Gefängniszelle inspiziert Philipp zunächst das **Metallbett**. Lösen Sie hier mit Hilfe des Taschenmessers eine **Schraube** heraus und kombinieren Sie sie mit dem **Benzinschlauch**. Mit dem fertigen Blasrohr schießen Sie auf den Sicherungskasten. Inspizieren Sie nun die Bombe. Öffnen Sie diese mit Hilfe des Kulis, und entschärfen Sie sie. Links neben der Brutstation liegt ein **Kalender**. Hebeln Sie die Blende des Schranks gegenüber der Brutstation mit Hilfe des Taschenmessers auf, und schließen Sie die Kabel dahinter durch die Alufolie kurz. Betrachten Sie Akte Y, und kombinieren Sie sie mit dem Kalender. Verlassen Sie jetzt das Labor durch die Tür. Bravo, Sie haben es geschafft!

Tips und Tricks

Airline Tycoon

Wie bei fast allen Wirtschaftssimulationen schafft auch hier der Hex-Editor Abhilfe bei Finanzproblemen. Dazu merkt man sich seinen Kontostand, rechnet den Betrag in Hexadezimalschreibweise um (100.000 würden zu 0186A0) und vertauscht die einzelnen Bytes (also A0 86 01 statt 01 86 A0). Nach diesem Wert durchsucht man seinen Speicherstand und ersetzt ihn (und eventuell auch das folgende Byte) durch **FF**s. Nun sollten kostspielige Anschläge kein unüberwindbares Hindernis mehr darstellen.

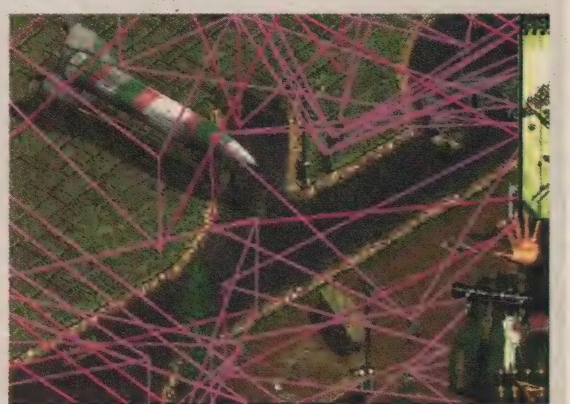
Reich wie ein Scheich dank Hex-Editor

Commandos

Thomas Karl versorgte uns quasi häppchenweise mit Cheats zu einem der erfrischendsten (aber auch kompliziertesten) Strategiespiele der letzten Zeit. Zu den Levelcodes der letzten Ausgabe bleibt zu sagen, daß sie nur einmal pro Spielstart benutzt werden können, das jedoch noch in etlichen anderen Varianten! Zurück zum Cheat: Während des Spiels wird ganz einfach **1982GONZO** eingegeben. Darauf sind folgende Tasten(kombinationen) belegt:

Shift-X	teleportiert den momentan aktiven Soldaten zum Mauscursor
Strg-I	Unverwundbarkeit
Shift-V	Sichtlinien aller Soldaten
Strg-Shift-N	beendet die Mission erfolgreich
F9	Zusatzinformationen zum Level.

Angeblich ruft **Strg-Shift-X** den „Tag der Abrechnung" herbei. Was damit gemeint war, ließ sich jedoch beim besten Willen nicht herausfinden…



Kein Grafikfehler: So sehen die Sichtlinien in der letzten Mission aus!

Corp Wars

Direkt von Dynamix stammen diese Codes für ihr neues und laut Test „bockschweres" SF-Strategical. Die Datei „STORM.INI" wird um einige Codes ergänzt, wodurch im Spiel ein Menü mit den entsprechenden Auswirkungen anwählbar wird. Im einzelnen wären das für die Basis:

Code	Auswirkung
I'll Buy That For A Credit	1 Credit
Will work for credits	1.000 Credits
Mo money	10.000 Credits
Too much wheat	100.000 Credits
You may have already won	1.000.000 Credits
CUC	Mega-Credits
As Good as it Gets	Max-O-Repair
You da man	Max-O-Commander (Technologie, Credits und Gebäude)
Home is where the heart is	Max-O-Facilities
Must have!	Max-O-Chassis
He Who Dies With The Most Toys	Forschungen komplett abgeschlossen
It was nice while it lasted	normaler Technologiestand

Natürlich gibt es auch Codes für die zahlreichen Echtzeitscharmützel:

Code	Auswirkung
Tarsus	heilt angewählte Piloten
It's just a flesh wound	repariert angewählte Gefährte
Feel my wrath	erhöht Anzahl der angewählten Gefährte
Go Go Power Ranger	setzt angewählte Einheiten zurück
Fly Away	mehr Bewegungspunkte (Rundenmodus)
Vengeance is mine	mehr Aktionspunkte (Rundenmodus)
Did I break your concentration	sofortiger Tod (eine Einheit)
That must hurt	sofortiger Tod (mehrere Einheiten)
There can be only one	Unzerstörbarkeit
Death to all who oppose us	löscht alle Feinde aus
Freaky Friday	Spielerwechsel
Let there be light	Fog of War verändert sich
Let there be light v2	kein Fog of War

Get Medieval

Angeblich um uns mehr Zeit für den sommerlichen Baggersee zu verschaffen, erleichterte uns CDV den Test der hektischen Hackerei mit den folgenden Cheats:

MPKFA	God Mode
MPIGNITION	Schlüssel
MPTURBOCHARGER	Scrolls
MPPETROL	Gesundheit
MPARMORALL	Rüstung
MPGLOVEBOX	Waffen
MPLOCKPICK	Skull Key
MPOMAR	Fire Shield
MPROADRUNNER	Speed Boost
MPTWINTURBO	Super Scroll
MPBADBREATH	Freak-Artefakt
MPMINTYBREATH	Worship-Artefakt
MPBACKASSWARD	umgekehrte Steuerung
MPBISHOP	Bishop-Artefakt
MPROOK	Rook-Artefakt
MPYOURIT	YourIt-Artefakt
MPPROJECTILEJAM	ProjectileJam-Arteakt
MPSLOWMOTION	SlowMotion-Artefakt
MPTHREADSOFLIFE	ThreadsOfLife-Artefakt
MPSHOES	99 Seelen
MPBOO	Ghost-Artefakt
MPPOORSPORT	Flaggen speichern Spiel
MPBODYGUARD	Unverwundbarkeit
MPIRONPOCKETS	Schutz vor Diebstahl
MPBANDAID	kein Blut
MPHIGHLANDER	99 Leben
MPTHEWOLF	nächster Level
MPBADMOjO	vorheriger Level
MPBRINGTHEGIMP	Boß-Warp

Vangers

Interactive Magic zeigte Mitleid mit dem ziellos in den „Vangers"-Ebenen herumirrenden Steffen und entlockte den Programmierern einige hilfreiche Cheats, welche zumindest in der amerikanischen Verkaufsversion einwandfrei funktionieren. Sie können nur in den jeweiligen Stationen (Sitz der Counselors) eingegeben werden.

bolshedeneg	erhöht das Kapital um 50.000
udacha	erhöht Glück des Spielers
avtoritet	erhöht Dominanz des Spielers
gotovo	automatische Komplettierung der Tabutasks

X-Com Interceptor

Von Franz Ruch stammen diese Spielhilfen. Sie werden während des Spieles, jedoch nicht im Flug eingegeben. Als erstes wird Strg-E gedrückt (ein Piepton erklingt), hernach tippt man die Cheats ein:

payday	mehr Geld
knowitall	alles erforscht
battlecheat	Flug-Cheats aktiviert
canttouchthis	Unverwundbarkeit
fillerup	unbegrenzte Reichweite
quickbase	alle im Bau befindlichen Basen fertiggestellt

Eher hinterrücks geht Claas Klingenberg an die Sache heran: Er schlägt vor, die Datei „Game Settings.ini" mit einem normalen Texteditor zu verändern. Um z. B. seine Laserwaffen zu verbessern, kann man im Abschnitt Beam Weapon Attributes beim Punkt Range Werte von 1 bis 99 eintragen, bei Rate of Fire hingegen möglichst nur einen zwischen 1 und 20 (schneller schadet nur). Die Hit Points variieren zwischen 1 und 100, der Speed reicht von 1 bis 9999, und die Energy Cost läßt sich auf 0 herunterschrauben. Dann muß man im Spiel nur noch mit der (voreingestellten) X-Taste auf „Dual Linked" umstellen, und schon hat man eine Waffe, die (fast) nie daneben schießt und eine wahrhaft verheerende Wirkung hat.

Immer her damit...

Sie haben aktuelle Cheats, Karten oder gar eine brandneue Komplettlösung und wissen nicht, wohin damit? Nun, solange das Spiel nicht älter als ein halbes Jahr ist, besteht durchaus Hoffnung auf einen Abdruck auf diesen Seiten. Dazu sortieren wir jeden Monat sämtliche Einsendungen nach Qualität und Quantität, wobei längere Texte und dazugehörige Screenshots dringend auf Diskette beiliegen sollten. Kommt es zur Veröffentlichung, ist uns der Aufwand immerhin **bis zu 500 Mark** wert! Wer nun selbst hoffnungslos festhängt und weder auf unseren Webseiten (**http://www.pcjoker.de**) noch den dazugehörigen Links fündig wird, für den gibt es unsere **Hotline jeden Mittwoch von 16 bis 19 Uhr unter den Telefonnummern 08106/89 96-02 bzw. -03. Bitte keine Faxanfragen!** Auch bei schriftlichen Hilferufen sollte ein frankierter Rückumschlag beigelegt sein. Die Adresse für Hilfesuchende und -bietende bleibt indes dieselbe:

Joker Verlag • Lösungshilfen • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

bzw.

jokerhome@aol.com

LÖSUNGSHILFEN INDEX

ALLE TIPS AB 9/96 AUF EINEN BLICK

Afterlife	10/96	Cheats
Age of Empires	1/98	Cheats
Age of Empires	3/98	Cheats
Age of Empires	4/98	Cheats
Agent Armstrong	1/98	Cheats
Akte Europa	1/98	Cheats
Albion	11/96	Cheat
Alien Earth	5/98	Lösung
Alien Trilogy	4/97	Cheats
Andretti Racing	7/98	Tip
Anno 1602	6/98	Tip
Anno 1602	7/98	Tips
Anno 1602	8/98	HEXerei
Anno 1602	9/98	Tips
Apache Longbow	11/96	Cheat
Archibald Applebrook	5/98	Tips
Armored Fist 2	6/98	Cheat
Army Men	7/98	Cheats
Atlantis	9/97	Lösung
Atlantis	4/98	Tip
Autobahn Raser	8/98	Tip
Bad Mojo	9/96	Lösung
Balls of Steel	5/98	Cheats
Baphomets Fluch	1/98	Tip
Baphomets Fluch	6/98	Tip
Baphomets Fluch 2	12/97	Lösung
Batman Forever Arcade	4/97	Tips
Battle Arena Toshinden	3/97	Cheats
Battlezone	6/98	Cheats
Betrayal in Antara	12/97	Cheats
Biing!	10/96	Cheat
Birthright	12/97	Cheat
Blade Runner	3/98	Lösung
Blade Runner	5/98	Tips
Bleifuß 2	2/97	Cheat
Bleifuß Fun	12/97	Cheats
Bleifuß Rally	2/98	Cheats
Bleifuß Rally	4/98	Cheat
Blood & Magic	6/97	Cheats
Brain Dead 13	2/98	Cheats
Bubble Bobble	2/97	Cheat
Bundesliga Manager 97	4/97	Tip
Capitalism Plus	9/97	Cheat
CART Precision Racing	3/98	Cheats
Clif Danger	10/96	Cheats, Codes
Comanche 3	9/97	Cheats
Comanche Gold	8/98	Cheats
Command & Conquer 2	3/97	Lösung
Command & Conquer 2	4/97	Lösung/Tip
Command & Conquer 2	3/98	Tip
Commandos	9/98	Codes
Constructor	5/98	Tip
C&C 2: Gegenangriff	6/97	Lösung/Cheat
C&C 2: Gegenangriff	7/97	Lösung
Cool Croc Twins	10/97	Cheats
Croc	4/98	Code
Crusader: No Regret	1/97	Tip
Crusader: No Regret	6/97	Cheats
Cyberia 2	10/96	Cheat
Dark Earth	7/98	Cheats
Dark Reign	12/97	Lösung
Dark Reign	1/98	Lösung
Dark Reign	3/98	Tip
Darklight Conflict	9/97	Cheat
Das Schwarze Auge 3	3/97	Cheats
Das Schwarze Auge 3	4/97	Lösung
Days of Oblivion	7/98	Lösung
Deadlock	8/97	Cheats
Deadlock 2	8/98	Cheats
Death Rally	6/97	Cheats
Deep Space Nine – Harbinger	11/96	Lösung
Demonworld	1/98	Codes
Der Druidenzirkel	12/97	Tips
Der Produzent	10/97	HEXerei
Destruction Derby 2	2/97	Cheat
Diablo	7/97	Hex Codes
Diablo: Hellfire	2/98	Tip
Diablo: Hellfire	3/98	Tip
Die Fugger 2	1/97	Hex-Codes
Die Siedler 2	9/96	Karten
Die Siedler 2	10/96	Karten
Die Siedler 2 Mission	4/97	Cheat
Discworld	8/97	Tip
Discworld 2	4/97	Lösung
Dragon Lore	2/98	Tip
Dungeon Keeper	9/97	HEXerei
Dungeon Keeper	10/97	Tip
Dungeon Keeper	11/97	Tip
Earth 2140	8/97	HEXerei
Earth 2140	9/97	HEXerei
Earth 2140	2/98	Cheats
Ecstatica 2	2/98	Tip
Elisabeth	9/96	Cheat
Elisabeth I	1/97	Tips
Emergency	9/98	HEXerei
Evidence	10/97	Tip
Extreme Assault	8/97	HEXerei
Extreme Assault	9/97	Cheats
F-16 Fighting Falcon	10/97	Cheats
F-22 Raptor	5/98	Cheats
Fallout	6/98	Lösung
Fallout	7/98	HEXerei
Fallout	9/98	Tip
FIFA 98	4/98	Cheats
Final Fantasy 7	9/98	Lösung
Floyd	1/98	Lösung
Formel 1	1/98	Cheats
Forsaken	7/98	HEXerei
Forsaken	8/98	Cheats
Frankreich 98	8/98	Cheats
Freddy Pharkas	8/98	Tip
Frogger	3/98	Cheats
Gene Wars	4/97	Cheat
Gex	4/97	Codes
Gex 3D	9/98	Cheats
G-Nome	6/97	Cheats
G-Nome	8/97	Cheats
Gnap – Der Schurke aus dem All	3/98	Lösung
G-Police	3/98	Cheats/Codes
Grand Prix 2	10/96	Tips
Grand Prix 2	11/96	Cheat
Granny	4/98	Lösung
Granny	5/98	Lösung
Granny	6/98	Lösung
GTA	3/98	Cheats
GTA	5/98	Cheat
Have a N.I.C.E. day	4/97	Cheats
Heavy Gear	5/98	Cheat
Helicops	9/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	6/97	Cheats
Heroes of Might & Magic 2	8/97	Tips
Hind	12/97	Cheats
Hunter Hunted	3/97	Cheats
Hyperblade	4/97	Cheats
Imperium Galactica	9/97	Cheat
Incoming	7/98	Cheats
Incoming	8/98	Cheats
Incubation	6/98	Cheats
Industriegigant	9/97	HEXerei
Interstate '76	7/97	Cheat
Interstate '76	10/97	Tip
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	Tip
Isnogud	9/97	Codes
I-War	5/98	Cheats
Jagged Alliance 2	6/97	Cheat
Jazz Jackrabbit 2	6/98	Cheats
Jedi Knight	12/97	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	5/98	Cheats
Jedi Knight: Mysteries of Sith	6/98	Tip
Jet Moto	3/98	Cheats
Joint Strike Fighter	7/98	Cheats
Jurassic War	8/98	Cheats
KKND	7/97	Hex Code
KKND	9/97	Tip
KKND 2	9/98	HEXerei
Larry 7	3/97	Lösung
Larry 7	6/97	Cheats
Legacy of Kain	12/97	Cheats
Lemmings Paintball	1/97	Codes
Lighthouse	1/97	Lösung
Little Big Adventure 2	11/97	Lösung, Tip
Little Big Adventure 2	2/98	Cheats
Lomax	7/97	Codes
Lost Vikings 2	6/97	Codes
Madden 97	11/97	Tip
Madden NFL 98	8/98	Cheats
Mad TV 2	4/97	Hex-Code
Mag!	8/97	HEXerei
Mageslayer	1/98	Cheats
Magic Carpet 2	9/96	Cheats
Maniac Mansion	6/98	Tip
Mass Destruction	3/98	Cheats
Master of Orion II	2/97	Cheat
Master of Orion II	6/97	Hex-Code
Max Montezuma	2/98	Cheats
MDK	8/97	Cheats
MDK	11/97	Cheats
Mechwarrior 2 Mercenaries	2/97	Cheat
Megarace 2	3/97	Cheats
Men in Black	2/98	Cheats
Metalizer	7/98	Tips
Might and Magic 6	7/98	Tips
Might and Magic 6	8/98	Lösung/Karten
Might and Magic 6	9/98	Tips
Missionforce: Cyberstorm	11/96	Cheats
Missionforce: Cyberstorm	3/97	Cheats
Monkey Island 3	2/98	Lösung
Monkey Island 3	5/98	Cheat
Moto Racer	8/97	Cheats
Motorhead	8/98	Cheats
Myth	2/98	Cheat
NBA Live 97	6/97	Tips
NBA Live 98	2/98	Cheats
NBA Jam Extreme	4/97	Tip
Need for Speed 2	7/97	Cheats
Need for Speed 2	8/97	Cheats
Need for Speed 2 S.E.	2/98	Cheats
NHL 98	12/97	Cheats
NHL 98	3/98	Tip
Nightmare Creatures	5/98	Cheats
Normality	10/96	Lösung
Nuclear Strike	1/98	Cheat, Codes
Nuclear Strike	4/98	Cheats
Oddworld: Abe's Oddysee	4/98	Lösung/Cheats
Offensive	9/96	Codes
Orion Conspiracy	2/98	Tip
Outlaws	6/97	Cheats
Outwars	6/98	Cheats
Outwars	7/98	Cheats
Overboard!	1/98	Codes
Pandemonium!	9/97	Cheats/Codes
Pandemonium 2	4/98	Cheats/Codes
Panzer General 3D	5/98	HEXerei
Panzer General 3D	6/98	Tip
Pazifik Admiral	12/97	Tip
Perfect Weapon	9/97	Cheats/Codes
Pod	6/97	Tip
Pod	8/97	Cheats
Powerboat Racing	6/98	Codes
Prisoner of Ice	4/98	Tip
Privateer 2	4/97	Cheats
Radix-Beyond the Void	1/97	Cheat
Ran Soccer	8/98	Cheat
Rayman	1/97	Cheat
Rayman	3/97	Cheats
Redline Racer	8/98	Cheats
Resident Evil	12/97	HEXerei
Reunion	10/97	HEXerei
Ripper	10/97	Tip
Riven	2/98	Lösung
Robinson's Requiem	8/97	Tip
Robinson's Requiem	4/98	Tip
Schleichfahrt	1/97	Hex-Codes
Schleichfahrt	2/97	Cheat
Scorched Planet	6/97	Codes
Sega Rally	11/97	Cheats
Sensible World of Soccer	10/96	Cheat
Seven Kingdoms	4/98	Cheats
Seven Kingdoms	5/98	Cheats
Shadow Master	8/98	Cheats
Shadows of the Empire	12/97	HEXerei
Shattered Steel	2/97	Cheat
Sid Meier's Gettysburg	8/98	Cheats
Sim Copter	2/97	Cheat
Sim Copter	4/97	Cheats
Sim Park	8/97	Cheats
Space Quest 2	11/97	Tip
Space Quest 4	11/97	Tip
Stadt der verfluchten Seelen	8/97	Lösung
Star Trek: Borg	3/97	Lösung
Star Trek: Generations	9/97	HEXerei
Starbyte Collection	4/98	Tips/HEXerei
Starcraft	6/98	Cheats
Starfleet Academy	5/98	Cheats
Starship Titanic	7/98	Lösung
Street Fighter Zero	5/98	Tip
Street Racer	7/97	Cheats
Streets of SimCity	4/98	Cheats
Sub Culture	2/98	Cheats
Sub Culture	3/98	Cheats/Codes
Super Bubsy	10/97	Cheats, Codes
Syndicate Wars	4/97	Cheats
Synnergist	6/98	Tip
Test Drive 4	2/98	Cheats
Test Drive Off Road	8/97	Cheats
The Crow	7/97	Codes
The Last Express	6/97	Lösung
The Reap	7/98	Cheats/Codes
The Space Bar	10/97	Lösung
The X-Files	9/98	Lösung
Theme Hospital	6/97	Tip
Theme Hospital	7/97	Hex Code
Theme Hospital	10/97	Cheats
Tigershark	11/97	Cheats
Time Commando	11/96	Codes
Time Commando	1/97	Codes/Codes
TOCA Touring Car Championship	3/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	4/98	Cheats
TOCA Touring Car Championship	5/98	Cheats
Tomb Raider 2	2/98	Tips
Toonstruck	2/97	Lösung
Toonstruck	6/98	Tip
Total Annihilation	1/98	Cheats
Transarctica	10/97	Tips
Tribal Rage	9/98	Cheats
Triple Play 99	7/98	Cheats
Turok	12/97	Cheats
Turok	4/98	Cheats
Twisted Metal 2	5/98	Cheats
Uprising	2/98	Cheats
Uprising	5/98	Cheats
Urban Runner	9/96	Lösung
Vermeer 2	9/97	Tip
Virtua Fighter 2	11/97	Cheats, Tips
Virtua Fighter PC	1/97	Tips
War Wind	2/97	Cheat
War Wind	6/97	Cheats
Warcraft II	9/96	Cheats
Warhammer: Dark Omen	8/98	Codes
Wet!	9/97	HEXerei
Wing Commander Prophecy	4/98	Cheats
Winzer Deluxe	6/97	Hex-Codes
WipEout 2097	10/97	Cheats
Worms 2	3/98	Codes
Worms 2	5/98	Cheats
Worms 2	8/98	Cheats
X-Com: Apocalypse	9/97	Cheats
X-Men	8/98	Cheat
XS	4/97	Tip
„Z"	11/96	Lösung
Zork: Der Großinquisitor	3/98	Lösung

DIRECTX 6.0 Der neue 3D-Standard von Microsoft

Besser als 3Dfx-Glide und jede andere 3D-Softwareschnittstelle soll das neue Direct3D von DirectX 6.0 sein, schneller und leistungsfähiger eben. Ähnliche Versprechungen hat Microsoft freilich auch schon für die vorangegangenen Versionen gemacht – gibt Bill Gates jetzt wirklich den Schlüssel zu einer neuen Grafikdimension aus der Hand?

Ursprünglich wollte Microsoft DirectX 6.0 zusammen mit Windows 98 etablieren, jetzt wird die aktuelle Softwareschnittstelle für Eingabe, Sound und (insbesondere 3D-)Grafik doch nachgereicht. Kein Wunder, wenn man die in der Box aufgelisteten Neuheiten sieht. Zudem soll zumindest bei der Installation unter Win 98 der komplette Treibermechanismus auf Microsofts neues „Windows Driver Model" umgestellt werden. Wer noch mit Win 95 arbeitet, profitiert daher weniger vom DirectX-Update. Und ohnehin benötigt DirectX 6.0 stets die allerneuesten Treiber für sämtliche Geräte, um sein volles Leistungspotential zu entfalten. Nicht minder entscheidend für eine optimale Performance werden für DirectX 6.0 optimierte Spiele sein, da auf ältere Versionen ausgelegte Software kaum von den neuen Features profitiert. Dennoch waren selbst auf dem etablierten Benchmarktool „3D Winbench 98" und einem Voodoo 2-System gut 30 Prozent mehr Tempo gegenüber der bisherigen Leistungsausbeute drin! Besonders Besitzer eines Rechners mit dem neuen AMD K6-2 als CPU dürfen frohlocken, denn der hier exklusive 3DNow!-Befehlssatz wird von DirectX 6.0 vollständig unterstützt. Darüber hinaus sorgt die Schnittstelle für eine bis zu 40 Prozent flottere Dekodierung von DVDs und die Anpassung der Framerate des Monitors an videoübliche Frequenzen. Natürlichere Bewegungsabläufe etwa bei am PC geschnittenen Urlaubsvideos und weitgehend flimmerfreie Bilder sind die Folge.

Trotz aller Vorzüge, muß man nicht unbedingt zu den ersten gehören, die DirectX 6.0 auf der Festplatte haben. Ohne angepaßten 3D-Turbo nebst ebensolcher Spiele merkt man nach der Installation keinen Unterschied zu DX 5.2 – zumindest keinen positiven: Unsere Betaversion verursachte noch allerlei Probleme und Abstürze; die Rückkehr zum Gewohnten war (wieder einmal) nur durch eine komplette Neuinstallation von Win 95/98 zu bewerkstelligen.

Bis Weihnachten sollte jedoch die Mehrzahl neuer und älterer Games prima mit DirectX 6.0 klarkommen. Dann wird sich wirklich zeigen, was die neue Schnittstelle auch und gerade im 3D-Bereich am Kasten hat. (Alexander Moritz/rl)

„Microsoft hat doch überhaupt erst die Basis geschaffen für 3D-Turbos!"

(Kevin Bachus, Produktmanager DirectX bei Microsoft)

?: Warum sollten Spieleentwickler eigentlich 3D-Beschleuniger über Umwege wie DirectX ausbremsen, statt die Leistung durch direkte Programmierung optimal zu nutzen?

KB: *Natürlich hat jedermann ein Interesse an einem Standard für alle 3D-Beschleuniger – solange für jede Hardware eigene Programmversionen entwickelt werden müssen, sind entweder die Kosten hoch, oder der Nutzwert bleibt stark eingeschränkt. Mit DirectX und dem enthaltenen Direct3D hat Microsoft doch erst die Basis für die heutige Verbreitung von 3D-Turbos geschaffen. Und die Version 6.0 hat hinsichtlich des Tempos nun zu individuellen Lösungen wie etwa 3Dfx-Glide aufgeschlossen.*

?: Welche Ziele hat man sich für DirectX 6.0 gesteckt?

KB: *Allgemeine Optimierung und Anpassung an den Stand der Technik. Um mit der rasanten Entwicklung von 3D-Technologien mithalten zu können, sind ja auch Treiber-Updates so wichtig. In DirectX 6.0 stecken nämlich viele neue Features, die vorläufig nur vereinzelt von den aktuellsten Grafikchips genutzt werden. Insofern sind wir unserer Zeit ein ganzes Stück voraus.*

?: Wird auch das neue DirectX den Usern wieder kostenlos zugänglich gemacht?

KB: *Aber sicher! Man kann das File von unserer Homepage unter der Adresse http://www.microsoft.com/directx/download.asp herunterladen oder erhält es mühelos über die Update-Funktion von Windows 98. Ab Spätherbst sollte DirectX 6.0 dann auch zusammen mit jedem neuen Spiel ausgeliefert werden – und natürlich mit eurer Cover-CD.*

Neu bei DirectX 6.0

Bump-Mapping ist eine Schattierungsmethode, die räumlich wirkende Strukturen auf die Oberfläche eines 3D-Körpers zaubert. Boards mit Voodoo 2-, Riva TNT- oder PowerVR2-Chip unterstützen diese Technik schon oder werden das in Kürze tun.

Direct Music erzeugt Midi-Klänge auch ohne Wavetable auf der Soundkarte. Alternativ werden vorhandene Wavetableaufsätze um neue Klänge erweitert.

Glänzende Oberflächen waren bislang überwiegend auf Voodoo-Karten üblich, DirectX 6.0 soll Glanz in jede Grafikhütte bringen.

Multiple Texturen sind mehrere „Tapeten", mit denen ein Polygonobjekt in einem Arbeitsgang ummantelt werden kann. Voodoo 2-Karten beispielsweise benötigen für den Schattenwurf eines 3D-Objekts keinen zusätzlichen Durchlauf, was Tempo bringt.

Texturkompression und -optimierung ermöglicht die Ablage von 3D-Tapeten in speichersparender Form im Grafik-RAM. Das schafft Raum für zusätzliche Daten.

Transparente Oberflächen sollen unter DirectX 6.0 deutlich einfacher zu programmieren sein als bisher.

Variables Vertexformat bedeutet, daß Polygone als Basis jedweder 3D-Grafik nicht wie bisher nur über drei, sondern über beliebig vielen Kanten verfügen dürfen. Ergebnis: mehr Tempo bei mehr optischer Vielfalt.

Der Leistungsvergleich

Der direkte Vergleich zwischen DirectX 5.2 und DirectX 6.0 hat vorläufigen Charakter, da weder Microsofts Softwareschnittstelle noch Treiber, die Testspiele oder das Ziff Davis-Benchmarktool „3D Winbench 98" (Download unter **http://www.zdnet.com/pcmag/pclabs/bench/**) auf DirectX 6.0 hin optimiert waren. Testsystem: Ein P2/266 mit 64 MB RAM und Voodoo 2-Karte.

Incoming, 640 x 480 Pixel in Highcolor

DirectX 5.2	50,27 fps
DirectX 6.0	50,32 fps

Der Incoming-Rundflug sieht unter DX 6.0 weder besser aus, noch läuft er merklich schneller: kein Argument für den Umstieg

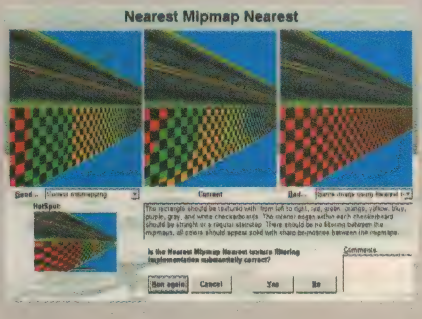
Unreal, 640 x 480 Pixel in Highcolor

DirectX 5.2	38,73 fps
DirectX 6.0	38,40 fps

GT Interactives Grafikwunder erzielt unter DX 6.0 sogar einen Tick weniger Tempo: Die angekündigten Voodoo 2-Treiber sollen es richten

3D Winbench 98

DirectX 5.2	617 Winmarks
DirectX 6.0	853 Winmarks



Der Ziff-Davis-Benchmark liefert erstaunliche Resultate: über 30 Prozent mehr Tempo ohne programminterne Optimierung!

3Dfx-Glide am Ende

DirectX 6.0 soll die von 3Dfx speziell für Voodoo-Beschleuniger ausgelegte Softwareschnittstelle gänzlich ablösen – obwohl Glide sich wegen der weiten Verbreitung entsprechender 3D-Turbos, der leichten Programmierbarkeit und der aberwitzigen Spezialeffekte größter Beliebtheit erfreut. Kommende Spiele werden daher wohl nur noch den Microsoft-Standard unterstützen, zumal Voodoo-Konkurrenten wie Matrox, Nvidia, S3 oder NEC inzwischen auch leistungsmäßig aufgeschlossen haben. Damit fehlt ein zwingender Grund, exklusiv anstelle des oder auch parallel zum DirectX-Code noch Versionen für Voodoo-Karten zu entwickeln.

Spezielle Glide-Versionen für 3Dfx-Karten werden sich zukünftig erübrigen, da auch DirectX 6.0 solche Reflexionen und Transparenzeffekte wie hier in „Nice 2" aus dem Effeff beherrscht

Was ist eigentlich DirectX?

DirectX ist eine von Microsoft für Win 95/98 entwickelte Schnittstelle, die der Kommunikation zwischen (Direct3D-) Hardware und (Spiele-)Software dient: Vom Programm an den Rechner bzw. die Grafikkarte geleitete Datenpakete werden so umgewandelt, daß sie jedes installierte Modell versteht. Ohne diesen **„Software-Dolmetscher"** müßten Programme für nahezu jedes verwendete Gerät eine individuelle Funktion mitbringen, was bei der aktuellen Masse an verschiedenen Grafik- und Soundkarten, Joysticks und sonstigen Eingabemedien nahezu unmöglich wäre.

DirectX 6.0 ermöglicht durch Bump Mapping räumlich wirkende Texturen

Voodoo 2 vs. i740
Zwei 3D-Konzepte im Test

Diesen Monat stellen wir Ihnen drei brandneue 3D-Boards vor, von denen zwei auf den aktuellen Voodoo 2-Chipsatz von 3Dfx setzen, eines auf den Intel-Konkurrenten i740. Preis, Leistung, Softwareunterstützung – wo liegen die Unterschiede?

Der Testparcours

Auf unserem standardisierten Testsystem (P2/266 mit 64 MB RAM und Win 95/98) mußten die neuesten Grafikathleten aus dem 3Dfx-Lager und der Intel-Ecke gegen zwei Altmeister antreten: das nicht käufliche Voodoo 2-Referenzboard von 3Dfx und die Matrox Millennium G200 als Vertreter moderner 2D/3D-Kombikarten.
Bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten sollte unsere Testsoftware möglichst oft pro Sekunde auf dem Monitor erscheinen: je mehr fps (Frames per Second), desto besser. Damit die Ergebnisse mit den Testläufen vergangener Ausgaben vergleichbar bleiben, zogen wir erneut folgende Programme heran: „Forsaken" von Acclaim, „G-Police" von Psygnosis, „Incoming" von Rage und den City-Rundflug aus dem Benchmark-Tool „Final Reality".

Unsere Direct3D-Testsoftware von links nach rechts: Forsaken, G-Police, Incoming und Final Reality

Die Resultate

Hinsichtlich der 3D-Performance sind die Voodoo 2-Karten mal wieder das Maß aller Dinge. Allerdings muß das Plus an Leistung bis zur Marktreife der Banshee-Boards (2D/3D-Kombikarte mit Voodoo 2-Chipsatz, siehe Ausgabe 9/98) teuer erkauft werden, denn als reine Add-on-Modelle verlangen die Voodoo 2-Boards eine zweite (2D-)Grafikkarte im Rechner.
Innerhalb ihrer Klasse vergleichsweise günstig ist die **Magic 3D II**, doch zur Topqualität fehlen ihr noch optimierte Treiber, ein verbessertes Verbindungskabel sowie Anschlußkomfort. Die **Pure 3D II** wiederum ist nichts weniger als die schnellste von uns jemals getestete Voodoo 2-Karte – und entsprechend teuer. Dennoch hat sich das Board als Referenzprüfstein für zukünftige Vergleiche empfohlen. Bleibt noch die **Phantom 740** als langsamere, aber auch preiswerte Alternative. Spiele mit direkter Unterstützung für deren Intel-Chipsatz gibt es freilich nicht; Direct3D ist hier Standard.

Benchmarktest: Incoming

Magic 3D II	51,8 fps
Pure 3D II	54,7 fps
3Dfx Voodoo 2-Referenzboard	50,2 fps
Phantom 740	38,4 fps
Matrox Millennium G200	43,4 fps

Benchmarktest: Forsaken

Magic 3D II	65,7 fps
Pure 3D II	96,5 fps
3Dfx Voodoo 2-Referenzboard	95,4 fps
Phantom 740	57,9 fps
Matrox Millennium G200	70,7 fps

Benchmarktest: G-Police

Magic 3D II	36,9 fps
Pure 3D II	37,7 fps
3Dfx Voodoo 2-Referenzboard	30,9 fps
Phantom 740	24,7 fps
Matrox Millennium G200	31,3 fps

Benchmarktest: Final Reality

Magic 3D II	46,0 fps
Pure 3D II	48,9 fps
3Dfx Voodoo 2-Referenzboard	50,7 fps
Phantom 740	47,9 fps
Matrox Millennium G200	40,1 fps

Testsystem: P2/266 mit Win 98, 64 MB RAM, Auflösung 640 x 480 Pixel Highcolor

Magic 3D II

Skywells neues Add-on-Board bietet Voodoo 2-Power mit 12 MB RAM zu einem vertretbaren Preis. Die Karte ist standardmäßig mit 90 MHz getaktet und kann Auflösungen bis zu 800 x 600 Pixel mit Z-Buffering (Perspektivenkorrektur) darstellen. Das beiliegende Kabel zwecks externer Verbindung mit der 2D-Karte ist allerdings zu dünn und damit schlecht abgeschirmt, was zu Unschärfen im Bild führen kann. Als ebenfalls nicht ideal erwiesen sich die mitgelieferten Treiber, welche wir fairerweise zu den Messungen heranziehen mußten – ein Update auf aktuelle 3Dfx-Treiber steigerte die Leistung merklich: 72,6 fps statt 65,7 fps bei „Forsaken" etwa. Auch das englische Handbuch und die Treiber-CD ohne Auto-Setup sind nicht State of the Art, dafür die beiliegenden Vollversionen: „Incoming" und „G-Police" sind ebenso im Preis inbegriffen wie ein SLI-Kabel zum Betreiben zweier baugleicher Magic-Karten in einem Rechner.

Leistung: ● ● ◖
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ◖
Preis: ca. 439,– DM (12 MB)

Online-Info: www.skywell.com

* gute Leistung
* 2 Vollversionen anbei
* SLI-Kabel anbei
* günstiger Preis

* Originaltreiber nicht optimal
* Verbindungskabel nicht gut abgeschirmt
* Handbuch und Support nur englisch
* kein automatisches Treiber-Setup

Pure 3D II

Titelgerecht liefert Canopus hier ein pures 3D-Board mit Voodoo 2-Chipsatz und 12 MB EDO-RAM. Auf der mit 93 MHz getakteten Karte findet sich auch ein TV-Ausgang für PAL und NTSC, über den Spiele am Fernseher laufen. Das Board verfügt über einen eigenen Lüfter und sehr solide Kabel für die Verbindung mit der 2D-Karte und (optional per SLI) einem Gegenstück. Nicht minder luxuriös der Anschlußkomfort: Der Benutzer darf sämtliche Grafikparameter über umfangreiche Setupsoftware regeln und für jedes Spiel gesondert abspeichern. Beim Start schaltet der Monitor dann automatisch auf die gewünschten Einstellungen. Was hier fehlen, das sind Vollversionen – neben zwei Scheiben mit Treibern und Utilities findet sich lediglich ein Add-on zu einem indizierten 3D-Shooter in der Packung. Doch die Pure 3D II rechtfertigt ihren überaus stolzen Preis eben auch durch überaus stolze Leistungen beim 3D-Tempo.

Leistung: ● ● ●
Lieferumfang: ● ●
Installation: ● ● ◖
Preis: ca. 699,– DM (12 MB)

Online-Info: www.bootnet.com

* beste 3D-Leistung bisher
* eigener Kühler und TV-Ausgang
* SLI-Kabel anbei
* komfortable Softwaresteuerung

* sehr teuer
* keine Vollversionen
* Handbuch und Support nur englisch

Phantom 740 AGP

Mit 8 MB an Grafikspeicher und Intels i740-Chipsatz ausgerüstet, zielt Genoas 2D/3D-Kombikarte eher auf Gelegenheitsspieler, die ihren Geldbeutel schonen und trotzdem auf akzeptable Performance nicht verzichten möchten. Das auch in einer PCI-Version erhältliche Gerät schafft prinzipiell Auflösungen in Highcolor bis zu 1280 x 1024 Pixel – in der Praxis reichen die Leistungen im 3D-Bereich für flüssiges Spielen mit 640 x 480 Bildpunkten aus.
Generell kann die Kombi nicht in die Leistungsregionen eines Voodoo 2-Boards vordringen, doch der Preisunterschied ist auch gewaltig: Vom gesparten Geld können locker drei Spieleknüller erworben werden. Das ist auch nötig, denn außer einer Treiber-CD mit einigen Grafikutilities liegt der Karte lediglich ein Handbuch in englischer Sprache bei.

Leistung: ● ◖
Lieferumfang: ◖
Installation: ● ◖
Preis: ca. 149,– DM (8 MB)

Online-Info: www.genoa.de

* sehr preiswerte Kombikarte
* als PCI- oder AGP-Version erhältlich

* nur passable 3D-Leistung
* magere Ausstattung
* Handbuch nur englisch

Immer am Ball?

Eine Maus ist gut, ein Trackball ist besser. Das sagen jedenfalls die Fans der kugeligen Eingabewunder. Hier stellen wir Ihnen zwei ebenso aktuelle wie originelle Variationen des Themas vor – eine davon bekommen Joker-Abo-Werber derzeit gratis!

Command & Conquer Mission Controller

Die augenfälligsten Merkmale dieses Trackballs von Fanatec sind das schicke Design mit der rot, bei Betätigung einer Taste grün leuchtenden Plexiglaskugel (vorgeblich aus gelöschtem Tiberium) und der lizenzierte Name. Dabei bleibt der Besitzer aber keineswegs auf Echtzeitstrategie beschränkt. In 3D-Dungeons etwa liefert der C&C-Controller ebenfalls beste Ergebnisse: Da das Gerät über den Mausport angeschlossen wird, kann z.B. zusätzlich noch ein Joystick verwendet werden.
Über eine mitgelieferte Treiberdiskette darf die dritte Taste mit Keyboard-Shortcuts belegt werden. Überhaupt erweisen sich die Einsatzmöglichkeiten als vielfältig, denn der Trackball erledigt alle Aufgaben der Maus (auch bei Anwendungen und am Desktop) flott und zuverlässig. Daß er nun wohl doch nicht, wie ursprünglich geplant, zusammen mit dem Spiel „Command & Conquer 3" im Bundle offeriert wird, braucht uns nicht zu grämen: So bleibt Westwoods Sequel erschwinglich, während man sich sogar den Hunderter für die schnelle Maus-Alternative sparen kann – ein neuer Abonnent für PC Joker Heft & Spiel (siehe Seite 34) tut's auch!

Hersteller: Fanatec

Preis: ca. 99,– DM

Online-Info: http://www.fanatec.com

* tolles Design, Leuchtkugel wechselt die Farbe
* schnelles Scrolling, schmutzunempfindlich
* für Links- und Rechtshänder geeignet, gleichzeitiger Joystickbetrieb möglich
* derzeit gratis als Werbeprämie für Joker Abonnenten

* kein gleichzeitiger Betrieb der Maus möglich

Panther XL

Dieses System ist quasi Trackball, Maus und Präzisionsjoystick in einem und ersetzt bei 3D-Spielen auch noch die Tastatur. Auch hier leuchtet der Plastikball – allerdings nur in rot, zudem ist die Position für Linkshänder ungünstig. Dazu gesellen sich zwei Coolie-Hats, eine Schubkontrolle, vier reguläre Feuer- sowie fünf Trackballtasten, was unter dem Strich sage und schreibe 17 programmierbare Knöpfe ergibt. Optional lassen sich zudem noch Ruderpedale anschließen, um für Flugsimulationen fit zu sein.
Im Lieferumfang des solide verarbeiteten Geräts enthalten ist umfangreiche Kalibrierungssoftware inkl. zahlreicher Triggervorlagen, dazu drei Demos älterer Spiele („Turok", „Jedi Knight" und ein indizierter 3D-Shooter). Da der an den Gameport gestöpselte Panther XL bei Bedarf sogar die Maus emuliert, ohne mit einem weiterhin angeschlossenen Nager in Konflikt zu geraten, empfiehlt er sich nicht nur für schnelle Action. Bleibt zu hoffen, daß sich alsbald ein Direktvertrieb für Deutschland findet, denn bei Redaktionsschluß war das Teil nur über die angegebene Internetadresse zu erwerben. (maz)

Hersteller: Mad Catz

Preis: ca. 140,– DM (80 US-Dollar)

Online-Info: http://www.madcatz.com

* ersetzt Maus, Joystick und Tastatur
* 17 programmierbare Tasten, optional auch Ruderpedale
* Softwarepaket inkl. 3 Spieledemos
* Betrieb ohne Trackball möglich (Flug- und Rennsimulationen etc.), Maus bleibt gleichzeitig aktiv

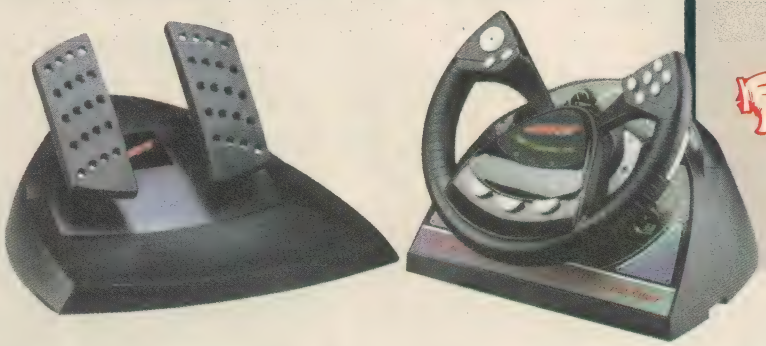
* benötigt Tischauflage
* für Linkshänder ergonomisch ungünstig
* relativ hoher Preis, derzeit nur über das Internet erhältlich

Lenken aus dem Effeff

Bisher waren PC-Lenker wenig mehr als untaugliche Rädchen im großen Peripheriegetriebe, jetzt werden Fahrerträume wahr: Dank Force Feedback bietet die neue Generation akkuraten Lenkwiderstand und aufrüttelnden Straßenkontakt gleichermaßen.

Per4mer Wheel

Den Luxus, das erste hierzulande erhältliche FF-Lenkrad zu besitzen, läßt sich Hersteller SC&T teuer bezahlen: Stolze 400 Märker sind an den Versandhandel von Pearl (Tel.: 0180/55 582) für das Gerät zu berappen. Der Vorsprung durch Technik ist wohl dem I-Force-Protokoll zu verdanken, das hier Microsofts DirectX/DirectInput ersetzt. Daher dient auch der serielle, nicht der Joystick-Port als Schnittstelle, doch bleibt die volle Kompatibilität zu Win 95/98 gewährleistet.
Die Tischmontage über zwei Klemmschrauben und die Kalibrierung über Windows (nach Installation der Treiber von Diskette) gehen flott von der Hand. Danach stehen Erlebnisse unterschiedlicher Intensität ins Haus: Bei „Sega Rally" waren die Effekte deutlicher zu registrieren als beim ebenfalls mitgelieferten „Daytona Deluxe" – hier wie dort werden Lenkwiderstände in Kurven sowie ein Rütteln des Volants auf Schotterpisten oder bei Unfällen spürbar. Positiv fielen der massive Pedalblock und die 15 Knöpfe am Lenkrad auf, negativ das Fehlen eines Schaltknüppels. Kein schlechtes Angebot also, aber eben auch kein ganz billiges.



Hersteller: SC&T

Preis: 399,– DM

Online-Info: http://www.pearl.de

- * ergonomisch günstige Pedalerie
- * 15 programmierbare Knöpfe
- * „Sega Rally" und „Daytona Deluxe" inkludiert

- * ohne FF keine Ausrichtung in Mittelstellung
- * kein Schaltknauf
- * kein DirectX-Protokoll, Anschluß über serielle Schnittstelle
- * hoher Preis

Microsoft Force Feedback Wheel

Auch die Pioniere der Force-Feedback-Technologie können in Kürze mit einem Lenker aufwarten. Er verfügt ebenfalls über einen großen Pedalblock (Gas und Bremse stehen allerdings etwas enger) und kommt auch ohne Schaltbox aus – dieses Manko machen zwei hinter dem Lenkrad angebrachte Kippschalter wett. Dazu gesellen sich sechs mittig positionierte Buttons.
Hier genügt eine Schraubklemme für festen Halt am Schreibtisch, der Schnellverschluß macht den Aufbau zum Kinderspiel. Nicht minder komfortabel läuft die Installation über die „Sidewinder Game Controller Software" ab, wobei bereits einige Effekte angetestet werden können. Im praktischen Betrieb mit „Sega Rally" und „Redline Racer" ging es dann richtig zur Sache: Im Leerlauf naggelt der Lenker vor sich hin, Kollisionen führen zu heftigen Schlägen. Das spielhallentaugliche Erlebnis verlangt zwar etwas Eingewöhnung, doch bald möchte man es nicht mehr missen. Daher werden wir im nächsten Heft weitere Modelle (u.a. von Interact und Thrustmaster) vorstellen und auch die zugrundeliegende Technik näher beleuchten. (maz)

Hersteller: Microsoft

Preis: ca. 350,– DM

Online-Info: http://www.microsoft.com

- * optimaler Anschluß (Tischklemme, Joystickport)
- * stabiler Pedalblock
- * „Monster Truck Madness 2" und „CART Precision Racing" inkludiert

- * ohne FF keine Ausrichtung in Mittelstellung
- * kein Schaltknauf

Praxistest mit Hindernissen: AMD K6-2

Dank der neuen 3D-Now-Technologie in den K6-2-Prozessoren soll das Firmenkürzel AMD ab sofort für „*A*bsolut *M*aximale *D*urchschlagskraft" bei 3D-Spielen stehen – bei nahezu halbierten Kosten gegenüber der P2-Konkurrenz von Intel. Ein Angebot, das man nicht ausschlagen kann?

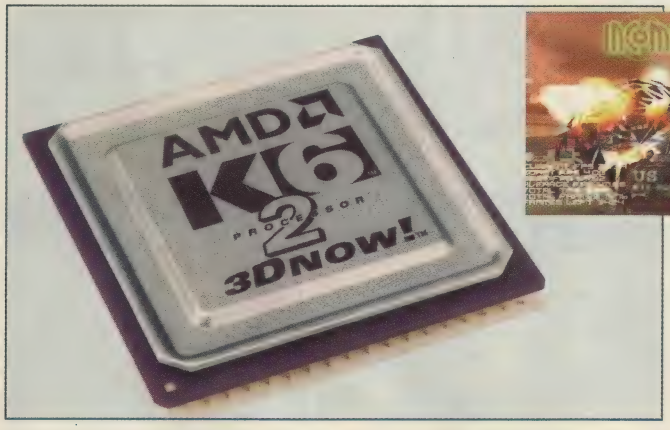
Unser mit 300 MHz getakteter Preisbrecher war auf einem der neuen 100 MHz-Super-Sockel 7-Boards von MSI geparkt und trat seinen Dienst im harten Redaktionsalltag zusammen mit einer DIAMOND VIPER 330 Grafikkarte an. Doch sollte das System natürlich mit allen aktuellen 3D-Beschleunigern zusammenarbeiten: Welche Probleme würden sich nach der Umrüstung auf einen anderen Grafikturbo ergeben? Und wie ist es um die Kompatibilität des AMD-Prozessors zu Spielen bestellt?

3D-Turbos im Leerlauf

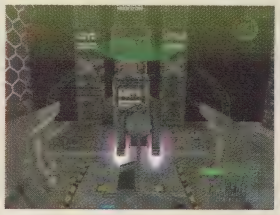
Die bittere Pille vorweg: Der Rechner weigerte sich beharrlich, mit der MATROX MYSTIQUE G200 zu kooperieren. Kein Konfigurationskniff vermochte dem aktuellen 3D-Her(t)zschrittmacher von Matrox da Konstruktiveres als Abstürze oder Bildstörungen zu entlocken. Allerdings ist das Problem beim Hersteller bekannt und soll mit Erscheinen der nächsten Treibergeneration der Vergangenheit angehören. Doch auch die REAL3D STARFIGHTER I740 bequemte sich erst nach einem Bios-Upgrade und verschiedensten Treiberaktualisierungen für das Motherboard zur Arbeitsaufnahme. Keine Schwierigkeiten gab es mit der MAXI GAMER 3D2 und ihrem Voodoo 2-Chip.

Softwareseitig mochte lediglich „F1 Racing" von UBI Soft nicht an den Start gehen, aber hier schafft der Patch auf der Heft-CD Abhilfe. Dennoch konnte insgesamt zum Testzeitpunkt von unproblematischem Spielbetrieb keine Rede sein. Zudem lagen die Meßwerte im Bereich eines P2/266 oder knapp darüber, was den Preisnachlaß gegenüber einem vermeintlich gleichwertigen Intel-System mit 300 MHz natürlich relativiert – vom Update- und Konfigurations-Streß einmal ganz abgesehen.

Bis zum Erscheinen von tatsächlich für 3D-Now optimierten Spielen, stabil alle Grafikkartenoptionen unterstützenden Motherboards und aktualisierter Treibersoftware können wir daher selbst Sparefrohs nicht guten Gewissens zur AMD-Alternative raten. (mt)



Der P2-Rivale mit Startschwierigkeiten: Vorläufig lassen Stabilität in Zusammenarbeit mit 3D-Beschleunigern und Tempo noch zu wünschen übrig



Unsere Testsoftware von links nach rechts: Incoming, G-Police und Final Reality

Benchmarktest: Incoming	
Diamond Viper 330 (Riva 128)	31,7 fps
Real3D Starfighter AGP (i740)	44,3 fps
Guillemot Maxi Gamer 3D2 (Voodoo 2)	53,7 fps
Matrox Mystique G200	— fps

Momentan nur für den harten Zocker-Kern? Diese Szene aus dem „Final Reality"-Benchmark wirkt fast symbolisch

Benchmarktest: G-Police	
Diamond Viper 330 (Riva 128)	21,3 fps
Real3D Starfighter AGP (i740)	25,7 fps
Guillemot Maxi Gamer 3D2 (Voodoo 2)	31,3 fps
Matrox Mystique G200	— fps

Benchmarktest: Final Reality	
Diamond Viper 330 (Riva 128)	40,65 fps
Real3D Starfighter AGP (i740)	47,22 fps
Guillemot Maxi Gamer 3D2 (Voodoo 2)	47,46 fps
Matrox Mystique G200	— fps

Testsystem: AMD K6-2 300 MHz, Win 95, DirectX6-Beta, 64 MB 8ns-SDRAM, MSI MS-5169-Motherboard

Absolut überirdisch!

Mit 8 galaktischen Starpostkarten!

Holt es euch! JETZT!

Hollywood in Baldham

Erst mal ein ganz großes Lob für Euer Magazin: Ich finde es toll, daß auch Hardware getestet wird – bringt ruhig noch mehr darüber. Eigentlich schreibe ich diesen Brief aber wegen Eurer Cover-CDs. Meiner Meinung nach wäre es eine Verbesserung, wenn Ihr zu größeren Tests noch Videos (vielleicht 5 Minuten) aufnehmen und auf die CD brennen würdet. So erhält man einen besseren Eindruck vom Spiel und kann sich auch gleich den Kommentar des Testers anhören. Auch Redaktionsvideos mögen recht unterhaltsam sein. Doch ein Trost: Ob mit oder ohne Videos, Ihr macht in meinen Augen die beste PC-Zeitschrift!
Johannes Rompa, Steinbachweg 25, 69118 Heidelberg

Wußtest Du eigentlich, daß wir solche Gag-Videos (Joker-TV – wer erinnert sich?) als erste hatten? Mittlerweile sind uns aber inhaltliche Verbesserungen wichtiger als oftmals peinliche Selbstdarstellung. In diesem Sinne gibt es ja nun eine neue CD-Oberfläche mit neuen Inhalten. Und demnächst sogar mit Videos zu aktuellen Spielen, Messen usw.!

Gag-Videos der ersten Stunde: Joker-TV

Der lustige Bosniak

Erst mal die Pflicht: Lobhudel, gratulier und absolute Begeisterung für dieses Magazin – best on earth, best of universe usw. So, und jetzt zu meinem Anliegen. Ich hoffe, daß Ihr nicht auf die in der letzten Ausgabe geäußerte Kritik (Leserbrief „Politisch unkorrekt?") hört, denn für mich gehört Satire zum Geschäft. Gerade ein Spielemagazin sollte nicht so bierernst sein. Mir jedenfalls hat der Spruch „Azeroth ist das Bosnien der Echtzeitstrategie" gefallen. Und das ist keineswegs gleichbedeutend damit, daß ich es gut heiße, was in Bosnien passiert! Ich werde aber auch in Zukunft Euch und mir einen guten Appetit beim „Lustigen Bosniak" wünschen…
Olaf Best, E-Mail: obest@frankfurt.netsurf.de

Du sprichst mir aus dem schwarzen Herzen: Frauen an den Herd, Tiere in den Topf und (Frei-)Geister an die Macht!

Der Visionär

Als ich in der Ausgabe 8/98 im News-Teil las, daß RTL Strafanzeige gegen „Fallout" und „GTA" erhoben hat, platzte mir fast der Kragen. Nicht nur, daß der Sender mit Actionfilmen nur so um sich wirft, nein, auf Videotext-Seite 452 kann man des öfteren (positive) RTL-Berichte über sogenannte „jugendverderbende" Games lesen – darunter auch die beiden genannten Spiele. Bevor ich endgültig zusammenbreche, wende ich mich daher lieber anderen Themen zu:
1. Ich finde, daß wieder mehr Gewinnspiele in den Joker gehören. Der Hauptpreis muß ja nicht *unbedingt* ein Candlelight Dinner mit Brigitta sein…
2. Wenn ich mir die aktuellen Spiele (insbesondere „Unreal") so anschaue, stellt sich mir die Frage, wie der Markt wohl in zehn Jahren aussehen mag. Werden wir echtzeitberechnete, bis zum letzten Grashalm gerenderte 3D-Welten in Auflösungen von 2000 x 2000 Pixeln bei 80 Mrd. Farben ruckelfrei genießen können? Werden Spiele so realistisch sein wie die Wirklichkeit? Werden die Gegner dann so INTELligent und lebensecht sein, daß sie nicht mehr von menschlichen Mitspielern zu unterscheiden sind? Und können wir zerbrechlichen Kreaturen das alles überhaupt verkraften, oder würden wir allesamt zu mordenden Psychopathen mutieren?
Daniel Boll, Nottuln

Na bitte, es geht doch: Kaum schüchtert man seine Leser ein paar Jahre lang ein, schon hagelt es Huldigungsbezeugungen. Eigentlich gebietet ja die Bescheidenheit, solche Lobeshymnen vor Abdruck zu entfernen – doch als Geist lebt man nun mal größtenteils vom Ruhm der Nachwelt…

***1.** Was Du findest, ist uns doch schei… scheinbar sehr wichtig, wenn man die Preisausschreiben dieser Ausgabe sieht: Die Gewinnpalette reicht von DSA-Figuren bis hin zu einem Moto-Cross-Bike!*
***2.** In zehn Jahren machen wir vermutlich alle Cybersex mit unseren Cyberkörpern. Dann muß der Genuß wenigstens nicht mehr ruckelfrei sein…*

Vorsicht: Satire

Es ist doch toll, was man dem Spieler so an Hardware vorsetzt: Immer mehr Rechenleistung, bessere 3D-Karten, noch schnellere CD-ROM-Laufwerke. Bis man die Teile eingebaut hat und diese problemlos laufen, ist auch schon die nächste Neuerung erhältlich. Weiter so, das könnte doch bestimmt noch schneller gehen. An Upgrades wie beispielsweise von Voodoo 1 auf 2 ist ja nicht zu denken. Wäre auch frech, für weniger Geld aufrüsten zu können! Nur gut, daß es keinerlei Preisverfall gibt und man deshalb förmlich lange Freude an seiner teuer gekauften Kiste haben muß. Auch an Spielewertungen läßt sich ablesen, daß sich das Aufrüsten lohnt. Von den Magazinen kommt dann stets die Antwort: „Der Kunde will es so. Er muß ja nicht mitmachen, die Games laufen auch auf älteren Systemen. Das bißchen Leistungsabfall…"
Programmfehler u. Ä. sind ebenfalls kein Problem. Es hat ja jeder einen Internetanschluß für Bugfixes und Updates. Wozu da ein Spiel sauber und fehlerfrei programmieren? Am Ende ist der Kunde doch immer zufrieden! Er kann ja auch diverse Hotlines anrufen. 0190-Nummern sind nicht teuer, Warteschleifen haben durchaus ihren Reiz, und die Telekom kommt gleichermaßen auf ihre Kosten. Aber was tut man nicht alles für ein einfalls- bzw. einfaltsreiches Spieleangebot. Voller Spannung erwartet man den x-ten C&C-Klon und den 2847sten 3D-Dungeon!
Da Ihr für jede Art von Kritik offen seid, wird dieser Brief bestimmt fast ungekürzt abgedruckt – oder fällt er einfach hinter einen Schreibtisch?
Frank Boehm, Walter-Eucken-Str. 9, 75175 Pforzheim

Dein Brief ist in der Tat hinter einen Schreibtisch gefallen. Bloß war der Stapel ähnlicher Meinungsäußerungen dort bereits so hoch, daß der Schrieb gar nicht untergehen konnte! Nun, wir alle kennen die Problematik. Andererseits: Wäre es Dir wirklich lieber, immer noch PacMan auf einem Atari VCS 2600 zu zocken?

RAN an das Heft

Heute habe ich das Heft 8/98 mit den „Ran"-Vollversionen für meine Kinder gekauft, die sich schon sehr auf ein Fußballspiel gefreut haben. Da fast keines der heutigen Spiele auf ihrem 486 DX2/66 mehr läuft, sind sie immer froh, wenn wir Titel für diesen PC finden. Bringen Sie weiterhin gute Vollversionen, die auch auf 486ern noch funktionieren, schließlich haben nicht alle (Kinder) einen Pentium mit 64 MB RAM und einer 4 MB-Grafikkarte. Hatten Sie auch schon Flugsimulationen wie z. B. „Comanche" auf Ihrer Heft-CD? Wenn ja, kann man das Heft noch bekommen? Welche Vollversionen sind als nächstes geplant?
Bitte führen Sie Ihre Zeitschrift weiter so wie bisher. Ich bin zwar kein Spieler, aber für Besitzer von älteren Rechnern ist das Heft dank der „Bonusspiele" viel nützlicher als alle anderen Magazine, die wir bisher getestet haben. Ich hoffe sehr, daß Sie das günstige Preis-Leistungs-Verhältnis auch in Zukunft beibehalten, nicht zuletzt wegen Ihrer jüngeren Leser.
Hubert Thau, Wagnerkoppel 7k, 22159 Hamburg

Als Freund aller Kinder (nennt mich ruhig Flipper!) und Fan digitaler Antiquitäten hier zwei Flugis, die noch samt Heft lieferbar sind: „Hind" auf der Ausgabe 12/97 ist eine großartige Heli-Simulation, „Surface Tension" von Nummer 6/98 eher ein Actiongame. Die jeweils kommenden Vollversionen entnehmen Sie bitte der Vorschau auf der letzten Seite. Nächsten Monat gibt's übrigens u.a. den kultigen Multiplayer-Flugi „Air Warrior 2" – mit besten Grüßen an den Nachwuchs!

Vollversionen nach Wahl

Da stand ich nun am Kiosk und vor den Spielemagazinen: Unzählige Hefte strahlten mich an. Dann entschied ich mich für meinen ersten Joker, und es war eine gute Wahl! Wenn Ihr, liebe Redaktion, jetzt aber denkt, ich abonniere Eure Zeitschrift, dann habt Ihr Euch geschnitten. Der Grund für meine Entscheidung war nämlich die Vollversion. Nicht, daß ich was gegen gute Demos hätte, aber im Klartext heißt das: gute Vollversion = kaufen, schlechte Vollversion = nicht kaufen. Sooo viel Taschengeld hab' ich auch wieder nicht, deshalb folgender Tip: Stellt doch im Heft einige Titel vor, aus denen die Leser dann die nächste Vollversion auswählen können.
Mr. Popper, Adresse liegt der Redaktion vor

Ach so, schreiben bräuchten wir wegen Dir also nix mehr? Jedenfalls sind gute Lizenzen für Vollversionen rar und teuer, weshalb eine direkte Leserwahl kaum möglich ist: Man nimmt, was man kriegen kann und wann man es kriegen kann. In diesem Sinne würden wir sogar Dich als Abonnenten nehmen…

Ein Hoch auf den Index

Im Editorial der Ausgabe 8/98 habe ich endlich einmal ein Vorwort lesen können, in dem von Seiten der Spielezeitschriften nicht einfach nur unqualifiziert auf die BPjS eingeschlagen wurde. Mit seiner Forderung nach einer gesamteuropäischen Richtlinie liegt Michael (ich duze Euch seit dem ersten Amiga Joker, und ich bleibe dabei!) in meinen Augen genau richtig. Zwei Aussagen bedürfen aber doch einer Anmerkung:
1. Wenn ein Händler einem volljährigen Kunden ein indiziertes Programm nicht besorgen kann, dann ist dies mangelnder Kundenservice. Ich habe bei meinem Händler um die Ecke noch jedes Spiel bekommen, das ich haben wollte – ohne Preiszuschlag für den Mehraufwand. Das Wort „Zensur" oder „faktische Zensur" trifft wohl nur dann zu, wenn der Händler seinen schlechten Service übertünchen will. Daß der Versandhandel grundsätzlich keine altersbeschränkten (nicht nur indizierte) Titel vertreiben darf, auch wenn die meisten Händler es mit dem heuchlerischen Hinweis auf verlangten Altersnachweis (Kopie von Vaters Ausweis) doch tun, steht auf einem anderen Blatt.
2. Sicherlich wird Verbotenes interessanter. Aber überhaupt keine Indizierung mehr, weil sie faktisch kaum im ursprünglichen Sinne wirkt? Dann könnte man auch alle Drogen freigeben – und sechs Millionen Ladendiebstähle im Jahr wären ein gutes Argument, diese quasi als allgemeines Kulturgut ebenfalls nicht mehr zu bestrafen. Kurzum, der Staat kommt mit der BPjS einer verfassungsmäßigen Aufgabe nach. Und sinngemäß ist die Indizierung noch immer das, was sie schon vor Jahren war: ein Verbot, Minderjährigen gewisse Waren zugänglich zu machen, indem auf den jugendgefährdenden Inhalt hingewiesen wird. In einem anderen Spielemagazin war kürzlich die sinngemäße Klage zu lesen, daß der Staat durch eine „böse" Indizierung die „gute" Presse daran hindere, vor eben diesem Inhalt zu warnen. Manchmal habe ich wirklich das Gefühl, daß Verbote und Einschränkungen nur dann akzeptiert werden, wenn man selbst nicht davon betroffen ist…
Marco Sänger, Gütersloher Str. 15, 33378 Rheda-Wiedenbrück

So schwer es mir auch fällt, einer derart fundierten Stellungnahme zum zeitlos brisanten Thema zu widersprechen, in einigen Punkten muß ich es dennoch tun: Ab 18 Jahren freigegebene Kinofilme landen nicht quasi per se am Index und dürfen weiterhin besprochen und beworben werden – sie laufen auch nicht in speziellen Kinos. Ärgerlich ist somit nicht der Jugendschutz, sondern wie er ausgeübt wird. Für das Messen mit zweierlei Maß hat noch keine Behörde Lob geerntet, und der Vergleich mit Drogenfreigabe und Ladendiebstählen scheint mir in diesem Zusammenhang ohnehin unangebracht.
Außerdem wird hier in der Tat die Pressefreiheit umgangen, indem der Handel sich aus Angst vor Repressalien teilweise weigert, Fachzeitschriften mit (oft durchaus kritischen) Besprechungen indizierter Titel auszulegen, während Magazine wie „Focus" oder „Spiegel" diesbezüglich unbeanstandet bleiben. Nicht zuletzt auch deshalb schließe ich mich Dir und Michael mit dem Ruf nach einer gesamteuropäischen Regelung an.

Roboter raus!

Ich abonniere nun schon seit einem Jahr Eure Zeitschrift und finde sie nach wie vor sehr gelungen. Anders steht es da mit dem Softwareangebot in Deutschland. Viele Spiele, die mich interessieren, stehen auf dem Index oder (noch schlimmer) werden zensiert. Ich ärgere mich jedesmal, wenn ich mir die deutsche Version eines Spieles kaufe und diese dann zensiert ist, so geschehen bei „Carmageddon" (Roboter statt Fußgänger), „Turok" (Roboter statt Menschen) und „Command & Conquer" (Roboter statt Menschen). Diese Games sind für mich nicht mehr spielbar, weil ich mich ständig über die Zensur ärgere.
Mit 26 Jahren habe ich wohl ein Anrecht darauf, nicht mehr ständig bevormundet zu werden. Aus diesem Grund werde ich wohl in Zukunft keine deutschen Versionen mehr kaufen. Könntet Ihr im PC Joker daher nicht eine Liste sämtlicher Spiele veröffentlichen, die in Deutschland gekürzt oder sonstwie verändert wurden?
Guido Büttner, E-Mail: buettner@math.TU-Berlin.DE

Eine derartige Liste wäre definitiv kontraproduktiv: Deutsche Vertriebe investieren viel Mühe und Geld, um ausländische Produkte den Anforderungen des hiesigen Marktes anzupassen. Als Volljährigen sollte Dich das aber nicht daran hindern, Deine Spiele zukünftig bei einem der zahlreichen Importhändler oder über das Internet zu beziehen.

Von Acclaim für Deutschland mit Bedacht entschärft: die US-Variante von „Fallout"

Kleine Anzeige, kleiner Erfolg?

Ich spar mir mal die Lobeshymnen, da es wahrscheinlich von denen nur so hagelt. Dennoch habe ich einiges vorzuschlagen:
1. Ich hatte in der Ausgabe 7/98 ein Inserat aufgegeben. Allzu viel habe ich mir davon nicht versprochen, aber daß sich gar niemand meldet? Kann es sein, daß Kleinanzeigen nicht besonders effizient sind?
2. Warum führt Ihr kein „Ultima Online"-Tagebuch? Ich habe keinen Internetanschluß, will aber trotzdem wissen, was dort los ist.
3. Eine Rubrik für Microsoft-Witze und grundlegende Fragen à la „Wie konfiguriere ich meinen PC?" wären gute Erweiterungen.
Nun ja, vielleicht laßt Ihr Euch die Vorschläge mal durch den Kopf gehen, der eine oder andere Mitleser wird mir sicher recht geben.
Martin Wolters, Fax: 08062/5813

***1.** Dein Mißerfolg erstaunt nicht nur mich: Soeben hat uns die „Computer Bild" zum Sieger eines Vergleichstests bezüglich der Resonanz auf Kleinanzeigen (15 Interessenten hatten sich gemeldet) gekürt – unter 43 Zeitschriften und Zeitungen!*

***2.** Mööönsch, diese seitenlangen „Ultima Online Tagebücher" der Kollegen sind doch total schnarchig! Da könnten wir ebensogut monatlich unsere Bestzeiten in „Ultimate Race" veröffentlichen…*
***3.** Jetzt beides in einem: Wie konfiguriere ich meinen PC unter Win 99? Nicht nötig, der konfiguriert Dich! Haaaahaa*

Fragen Sie Herrn Ghost

Nach dem obligatorischen Lob komme ich gleich zu meinen Anliegen:
1. In der letzten Ausgabe gab es keinen einzigen Leserbrief, wo die Anrede nicht „Du" lautete. Anscheinend wollen tatsächlich alle Leser geduzt werden, warum beugt Ihr Euch diesem Wunsch also nicht?
2. Haben selbsterstellte Ghost-Comics eine Chance?
3. Wißt Ihr schon, ob die Computer '98 in Köln wieder zwei Messehallen (wie anno 1995) oder nur eine wie in den letzten Jahren hat?
4. Wie wär's mit einer Besprechung meiner Internetseite? Ich hab' sie wieder mal komplett neu erstellt und bin soweit auch ganz zufrieden damit.
Paddy, E-Mail: Tal Paddy@aol.com

***1.** Aber ich beuge mich doch: Du, Du, nur Du allein…*
***2.** Selbsterstellte Ghost-Comics? Dazu fällt mir der alte Achternbusch-Spruch ein: Du hast keine Chance – aber nutze sie!*
***3.** Die Computer '98 findet zwischen dem 13. und 15. November in den Hallen 11.2 und 12.2 des Kölner Messegeländes statt, täglich von 10 bis 18 Uhr. Erstmals ist der bisherige Mitveranstalter Pro Concept GmbH alleiniger Ausrichter, daher soll's 'n paar Neuheiten wie eine Showbühne oder eine „Fun Arena" geben. Nähere Infos im Netz unter www.computer98.de.*
***4.** Du willst Besprechungen? Kauf Dir einen Anrufbeantworter! Aber mit einer Einladung an interessierte Leser könnte ich dienen: Surft mal bei http://www.members.aol.com/talpaddy/ vorbei, okay?*

Telemetrie

In Eurer letzten Ausgabe habt Ihr einem Leser geantwortet, daß Version 1.2x der aktuellste auf CD-ROM erhältliche Gastzugang zu T-Online sei und man dann ohnehin über das Netz updaten könne. Das stimmt so nicht: 1.2x ist sogar die einzige T-Onlinesoftware, über die man einen Gastzugang bekommen kann. Falls Ihr das in Eurer nächsten Ausgabe richtigstellt, erwähnt aber auch, daß man erst Version 1.2x deinstallieren sollte, bevor man Version 2.x installiert. Im schlimmsten Fall kann sonst eine Neuinstallation des Betriebssystems nötig werden.
Martin, E-Mail: Martin.Niendiek@t-online.de

Da hatten wir also gleich doppelt recht und wußten's noch nicht einmal. Kommt auch selten vor…

Verschmutzte Fenster

Der Joker ist nach wie vor das Spielemagazin, dem meine uneingeschränkte Aufmerksamkeit gilt. Von den ersten Amigazeiten an bis jetzt hat er sich (bis auf kurze Perioden der Stagnation) kontinuierlich verbessert. Als ich jedoch das Win 98-Special in der Septemberausgabe gelesen habe, bin ich beinahe vom Hocker gefallen! Ich zitiere: „Während der Installation von Win 98 werden dessen neue Features in hübschen Bildern kurz angerissen, anschließend landet man vor einem kaum veränderten Desktop." Das mag für das Update zutreffen, bei der Vollversion sieht die Sache jedoch anders aus:
1. Von schönen Bildern kann nicht die Rede sein, das sieht vielmehr nach einem verkrampften DOS-Modus aus.
2. Windows 98 hat alle meine Festplattenpartitionen samt Bootmanager, ohne zu fragen, einfach gekillt und eine „schöne große" Partition erstellt. Daß sich auf den anderen Platten noch Daten befanden, war wohl unwichtig!
3. Wo die Hardware-Erkennung von Win 95 bzw. NT 4.0 noch alles brav fand, rödelte der Rechner unter Win 98 zwar eine ganze Weile herum, schien dann aber zu vergessen, die erkannten Geräte auch zu installieren. Die User-Optionen beschränkten sich auf „Abbrechen", woraufhin mich im Gerätemanager lauter gelbe Ausrufezeichen angrinsten. Da natürlich das CD-ROM ebenfalls nicht angemeldet war, gab es auch keine Möglichkeit, die Treiber von Hand zu installieren. Bin ich etwa die einzige Ausnahme von der Regel? So etwas müßte den Betatestern doch aufgefallen sein! Ich darf gar nicht daran denken, wie das mit Windows NT 5.0 wird, schließlich wurden nach meinen Informationen 80 Prozent des Quellcodes im Vergleich zu NT 4.0 umgeschrieben.
Olaf Ringleb, E-Mail-Adresse liegt der Redaktion vor

Wir haben uns in der Tat auf das Update konzentriert, da heutzutage kaum jemand in die Verlegenheit der Vollinstallation kommen dürfte: Seit Jahren wurden Rechner nur noch mit Win 95 auf der Platte ausgeliefert. Jetzt würde uns natürlich interessieren, ob jemand ähnliche Erfahrungen gemacht hat wie Olaf.

Passend zum Thema hat uns Leser Martin Seiss mit einer digitalen Tortenschlacht gegen Bill Gates versorgt – zu haben unter der Internetadresse http://www.tje.net/humor/binaries/programs/piegates.exe

Gedanken sind frei

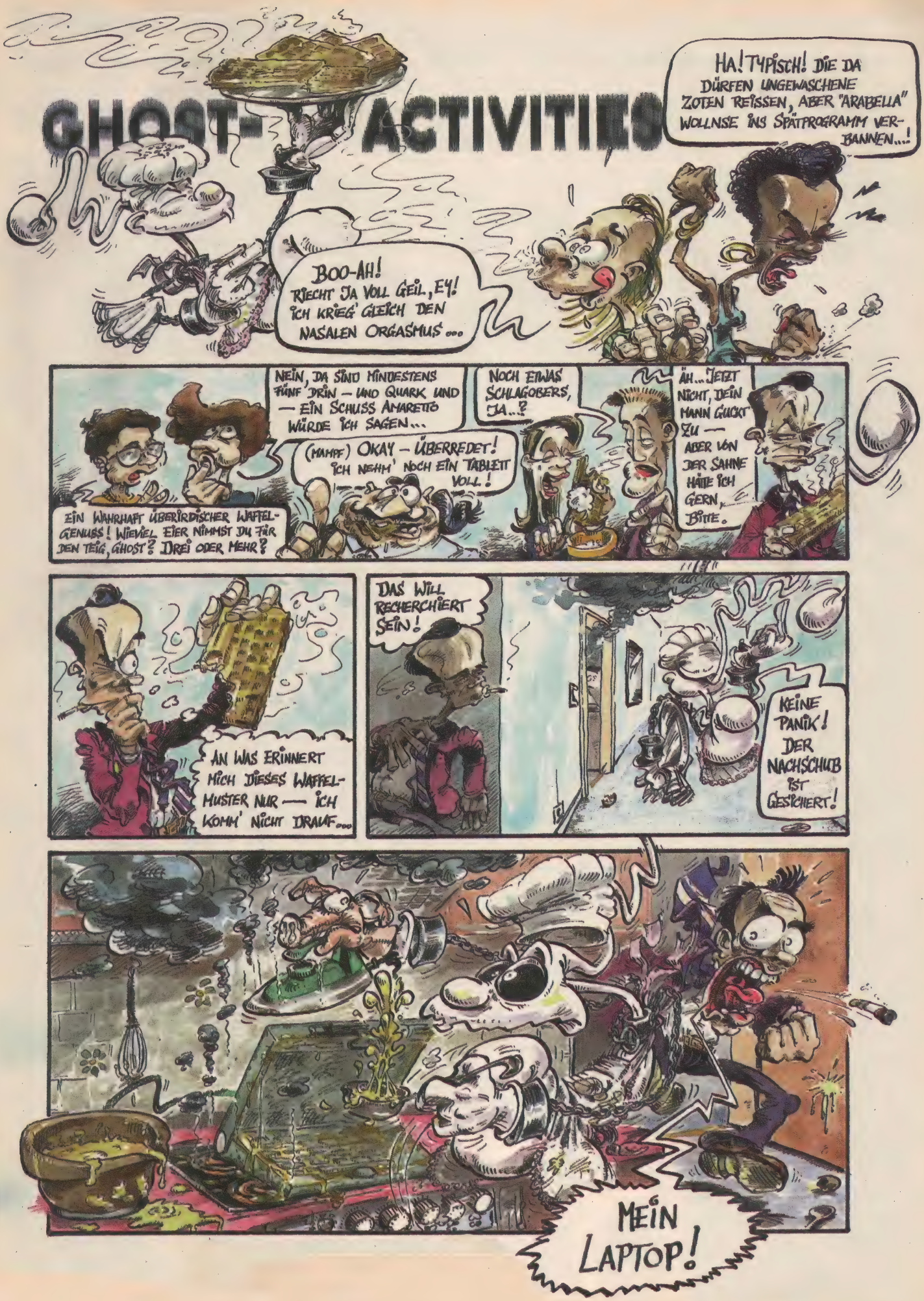
Kann man bei Euch freier Mitarbeiter werden? „Frei" im Sinne von: Ich bekomme Vorabversionen zugeschickt, spiele diese, schick' Euch meine Meinung und sehe sogar noch ein paar Mark dafür.
E-Mail: Spider900@hotmail.com

Kann man nicht: Erstens dürfen wir Vorabmuster gar nicht durch die Gegend schicken, und zweitens wollen sich unsere Redakteure damit selbst ein paar Mark verdienen.

Ab mit der Post!

Lob, Tadel, Anregungen, Lustiges und Trauriges – ich drucke auf diesen Seiten so ziemlich alles ab, was von allgemeinem Interesse ist. Auf Wunsch übrigens auch anonym: Ein kurzer Vermerk genügt, und wir verzichten auf die Bekanntgabe von Name und/oder (E-Mail-)Adresse zwecks Kommunikation mit anderen Lesern. Schreiben privater Natur werden zudem persönlich beantwortet, falls ausreichend RÜCKPORTO (außerhalb Deutschlands bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt.

JOKER VERLAG
„GHOSTWRITER"
MAX-LOIDL-WEG 4
D-85598 BALDHAM
E-MAIL INTERNET:
leserbriefe@pcjoker.de


GHOST-ACTIVITIES
BOO-AH! RIECHT JA VOLL GEIL, EY! ICH KRIEG' GLEICH DEN NASALEN ORGASMUS...
HA! TYPISCH! DIE DA DÜRFEN UNGEWASCHENE ZOTEN REISSEN, ABER "ARABELLA" WOLLNSE INS SPÄTPROGRAMM VERBANNEN...!
EIN WAHRHAFT ÜBERIRDISCHER WAFFELGENUSS! WIEVIEL EIER NIMMST DU FÜR DEN TEIG, GHOST? DREI ODER MEHR?
NEIN, DA SIND MINDESTENS FÜNF DRIN – UND QUARK UND – EIN SCHUSS AMARETTO WÜRDE ICH SAGEN...
(MAHPF) OKAY – ÜBERREDET! ICH NEHM' NOCH EIN TABLETT VOLL!
NOCH ETWAS SCHLAGOBERS, JA..?
ÄH... JETZT NICHT, DEIN MANN GUCKT ZU – ABER VON DER SAHNE HÄTTE ICH GERN, BITTE.
AN WAS ERINNERT MICH DIESES WAFFELMUSTER NUR — ICH KOMM' NICHT DRAUF...
DAS WILL RECHERCHIERT SEIN!
KEINE PANIK! DER NACHSCHUB IST GESICHERT!
MEIN LAPTOP!

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AB HEFT 9/97 AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
3D Billard	3/98	Simulation	60%
3D Flipper	3/98	Simulation	62%
3D Ultra Pinball: Der vergessene Kontinent	1/98	Simulation	51%
688(I) Hunter/Killer	9/97	Simulation	74%
7th Legion	11/97	Strategie	52%
Actua Soccer 2	1/98	Sport	63%
Addiction Pinball	3/98	Simulation	77%
Adidas Power Soccer	3/98	Sport	29%
Adidas Power Soccer '98	9/98	Sport	58%
Adrenix	7/98	Action	62%
Age of Empires	12/97	Strategie	82%
Agent Armstrong	12/97	Action	69%
Air Warrior 3 Dfx	3/98	Simulation	67%
Akte Europa	12/97	Strategie	63%
Alien Earth	5/98	Abenteuer	74%
Alexander der Große	9/97	Strategie	65%
Andretti Racing	2/98	Sport	68%
Anno 1602	**5/98**	**Strategie**	**87%**
Anstoß 2	**9/97**	**Sport**	**87%**
Arcade's Greatest Hits 2	4/98	Genre-Mix	11%
Ark of Time	9/97	Abenteuer	64%
Armor Command	5/98	Strategie	79%
Armored Fist 2	12/97	Simulation	83%
Army Men	7/98	Action	69%
Asterix und Obelix Die Suche nach dem schwarzen Gold	4/98	Genre-Mix	52%
Atomic Bomberman	10/97	Action	65%
Autobahn Raser	6/98	Sport	67%
Balls of Steel	1/98	Simulation	68%
Baphomets Fluch 2	11/97	Abenteuer	82%
Battlespire	3/98	Abenteuer	80%
Battlezone	**4/98**	**Genre-Mix**	**87%**
Battletech: Mech Commander	**8/98**	**Strategie**	**86%**
Beast Wars - Transformers	7/98	Action	39%
Beasts & Bumpkins	10/97	Genre-Mix	52%
Betrayal in Antara	9/97	Abenteuer	70%
Birthright	11/97	Genre-Mix	81%
Black Dahlia	5/98	Abenteuer	71%
Blade Runner	**1/98**	**Abenteuer**	**88%**
Blaster!	3/98	Action	64%
Bleifuß Fun	12/97	Sport	78%
Bleifuß Rally	1/98	Sport	83%
Blood Omen: Legacy of Kain	11/97	Genre-Mix	75%
Boggle	2/98	Strategie	65%
British Open Championship Golf	11/97	Sport	74%
Bubble Puzzle Plus	7/98	Strategie	27%
Buccaneer	1/98	Genre-Mix	59%
BugRiders	4/98	Sport	35%
Bust-A-Move 2	5/98	Strategie	39%
CART Precision Racing	3/98	Sport	78%
Castrol Honda Superbike World Champions	8/98	Sport	70%
Caveland	11/97	Simulation	63%
Chasm - The Rift	12/97	Action	70%
Che en Bolivia	9/97	Strategie	35%
Civil War General 2	1/98	Strategie	62%
Clash	7/98	Strategie	60%
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	2/98	Strategie	62%
Club Manager 97/98	9/97	Sport	58%
Combat Chess	1/98	Strategie	68%
Commandos	**7/98**	**Strategie**	**86%**
Conflict: Freespace	**8/98**	**Simulation**	**86%**
Conquest Earth	12/97	Strategie	80%
Constructor	10/97	Simulation	80%
Corp Wars	9/98	Strategie	73%
Croc: Legend of the Gobbos	3/98	Action	75%
Cyberball	9/98	Simulation	33%
Dark Colony	11/97	Strategie	83%
Dark Earth	11/97	Abenteuer	75%
Dark Reign	**11/97**	**Strategie**	**88%**
Dark Rift	3/98	Sport	53%
Das 3. Millennium	2/98	Simulation	69%
Das Grab des Pharao	3/98	Abenteuer	77%
Days of Oblivion	6/98	Abenteuer	24%
Daytona USA Deluxe	12/97	Sport	70%
Deadlock 2: Shrine Wars	4/98	Strategie	68%
Deathtrap Dungeon	7/98	Action	77%
Demonworld	12/97	Strategie	75%
Descent To Undermountain	3/98	Abenteuer	48%
Die Pirateninsel	6/98	Genre-Mix	55%
Die Versuchung	7/98	Abenteuer	27%
D.O.G.	10/97	Action	51%
Dogday	2/98	Abenteuer	50%
Dominion: Storm over Gift 3	9/98	Strategie	74%
Dragon Dice	10/97	Strategie	58%
Dreams to Reality	12/97	Action	79%
Drilling Billy	12/97	Action	55%
Droiyan	5/98	Genre-Mix	76%
DSF Football '98	9/98	Sport	70%
DSF Fußball Manager '98	8/98	Sport	63%
DSF Ski	5/98	Sport	33%
Dune 2000	9/98	Strategie	73%
Dunkle Manöver	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Electronic Pinball	12/97	Simulation	50%
Emergency	6/98	Strategie	64%
Erachacha	10/97	Action	55%
Evidence	10/97	Abenteuer	39%
Evolution	4/98	Strategie	64%
Excalibur 2555 A.D.	12/97	Action	72%
F-15	6/98	Simulation	75%
F-16 Fighting Falcon	9/97	Simulation	74%
F-22 Air Dominance Fighter	1/98	Simulation	83%
F-22 Raptor	2/98	Simulation	77%
F1 Manager Professional	11/97	Sport	82%
F1 Racing Simulation	**1/98**	**Sport**	**87%**
Fallout	6/98	Abenteuer	81%
FIFA 98	**1/98**	**Sport**	**85%**
Fighting Force	5/98	Action	70%
Final Fantasy 7	8/98	Abenteuer	80%
Final Impact	6/98	Action	42%
Firewall	7/98	Strategie	39%
Flight Simulator 98	12/97	Simulation	77%
Flight Unlimited 2	2/98	Simulation	75%
Floyd	**12/97**	**Abenteuer**	**88%**
Flying Saucer	**4/98**	**Simulation**	**85%**
Formel 1 '97	**4/98**	**Sport**	**86%**
Forsaken	**5/98**	**Action**	**87%**
Frankreich '98: Die Fußball-WM	**7/98**	**Sport**	**85%**
Frogger	2/98	Action	72%
Galapagos	12/97	Genre-Mix	77%
Game, Net & Match	8/98	Sport	65%
Gazillionaire Deluxe	11/97	Simulation	66%
Gex 3D	8/98	Action	83%
Gnap - Der Schurke aus dem All	1/98	Abenteuer	68%
Golden Goal '98	9/98	Sport	55%
G-Police	**2/98**	**Action**	**87%**
Grand Theft Auto	2/98	Action	82%
Granny	3/98	Abenteuer	70%
Hannibal	1/98	Strategie	65%
Hardball 6	8/98	Sport	59%
Hardcore 4x4	9/97	Sport	55%
Heart of Darkness	8/98	Action	78%
Heavy Gear	1/98	Simulation	73%
Hercules	12/97	Action	75%
Herrscher der Meere	1/98	Strategie	75%
Hexplore	7/98	Abenteuer	80%
Hitman	10/97	Genre-Mix	58%
I-War	**1/98**	**Simulation**	**89%**
iF-22	**10/97**	**Simulation**	**86%**
Imperialismus	**10/97**	**Simulation**	**85%**
Incoming	**5/98**	**Action**	**86%**
Incubation	11/97	Genre-Mix	82%
Industriegigant Expansion Set	1/98	Simulation	82%
International Rally Championship	1/98	Sport	75%
Interstate '76: Nitro Riders	5/98	Genre-Mix	77%
iPanzer '44	6/98	Simulation	56%
Jack Nicklaus 5	3/98	Sport	78%
Jack Orlando	11/97	Abenteuer	78%
Jazz Jackrabbit 2 Solo	4/98	Action	63%
Jazz Jackrabbit 2 Multi	4/98	Action	70%
Jedi Knight	**12/97**	**Action**	**86%**
Jet Moto	3/98	Sport	58%
John Sinclair: Evil Attacks	6/98	Abenteuer	55%
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	8/98	Sport	79%
Joint Strike Fighter	11/97	Simulation	83%
Journeyman Project 3 Legacy of Time	2/98	Abenteuer	68%
Judge Dredd Pinball	7/98	Simulation	52%
Juicy Town	9/98	Action	55%
Julius Caesar	5/98	Strategie	64%
Jurassic War	10/97	Strategie	62%
Kart Race	10/97	Sport	42%
Kick Off '98	2/98	Sport	41%
KKND 2: Krossfire	7/98	Strategie	78%
Krazy Ivan	11/97	Action	66%
Lands of Lore 2	**11/97**	**Abenteuer**	**87%**
Last Bronx	3/98	Sport	79%
Leviathan	12/97	Strategie	72%
Liberation Day	5/98	Strategie	67%
Lifeforce Tenka	4/98	Action	49%
Links LS 1998 Edition	**10/97**	**Sport**	**85%**
Little Big Adventure 2	9/97	Genre-Mix	83%
Longbow 2	1/98	Simulation	73%
Lords of Magic	2/98	Strategie	82%
M.A.X. 2	9/98	Strategie	78%
M1 Tank Platoon 2	**5/98**	**Simulation**	**85%**
Machine Hunter	9/97	Action	60%
Madden NFL '98	2/98	Sport	74%
Mageslayer	1/98	Action	64%
Man of War	6/98	Strategie	33%
Manx TT SuperBike	12/97	Sport	78%
Mass Destruction	11/97	Action	57%
Mastermind	6/98	Strategie	55%
Max Montezuma	1/98	Action	72%
Mäx!	11/97	Action	60%
Meat Puppet	9/97	Action	53%
Men in Black	1/98	Genre-Mix	71%
Metalizer	6/98	Strategie	66%
Micro Machines V3 Multi	**3/98**	**Sport**	**85%**
Micro Machines V3 Solo	3/98	Sport	70%
Microsoft Baseball 3D	9/98	Sport	80%
Microsoft Golf 98 Edition	6/98	Sport	69%
Might and Magic 6	**6/98**	**Abenteuer**	**88%**
Missing in Action	9/98	Action	76%
Monkey Island 3	**1/98**	**Abenteuer**	**85%**
Monopoly WM-Edition	6/98	Strategie	59%
Monster Truck Madness 2	7/98	Sport	67%
Monster Trucks	9/97	Sport	67%
Motor Mash	5/98	Sport	63%
Motorhead	6/98	Sport	76%
Moving Puzzle	1/98	Strategie	70%
My Friend Koo	3/98	Action	48%
Myth	12/97	Strategie	71%
Napoleons Weg nach Waterloo	1/98	Strategie	69%
NBA Action '98	2/98	Sport	74%
NBA Live 98	1/98	Sport	83%
NetStorm	**1/98**	**Strategie**	**85%**
NHL 98	**12/97**	**Sport**	**90%**
NHL Open Ice	2/98	Sport	57%
NHL PowerPlay '98	12/97	Sport	73%
N.I.C.E. 2	9/98	Sport	?
Nightmare Creatures	3/98	Action	74%
No Respect	9/97	Action	55%
Nuclear Strike	1/98	Action	78%
Obsidian	1/98	Abenteuer	76%
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	Genre-Mix	82%
Of Light and Darkness: The Prophecy	7/98	Abenteuer	39%
Operational Art of War	9/98	Strategie	64%
Outpost 2	12/97	Strategie	74%
Outwars	6/98	Action	79%
Overboard	12/97	Action	69%
P-Zone	9/98	Action	16%
Pandemonium 2	4/98	Action	79%
Panic Soldier	10/97	Strategie	60%
Panzer Commander	7/98	Simulation	69%
Panzer General 3D	**12/97**	**Strategie**	**87%**
Pax Imperia 2	**1/98**	**Strategie**	**85%**
Pazifik Admiral	10/97	Strategie	80%
Perfect Assassin	11/97	Abenteuer	63%
Perry Rhodan: Operation Eastside	**3/98**	**Strategie**	**85%**
Pete Sampras Tennis '97	9/97	Sport	77%
Pilgrim	12/97	Abenteuer	71%
Pink Panther und die Zauberformel	3/98	Abenteuer	63%
Plane Crazy Multi	6/98	Sport	82%
Plane Crazy Solo	6/98	Sport	69%
Police Quest: SWAT 2	8/98	Strategie	79%
Power Chess	11/97	Strategie	72%
Power Rangers Zeo	9/97	Action	21%
Powerboat Racing	4/98	Sport	59%
Pro Pilot	9/98	Simulation	58%
Pro Pinball: Timeshock!	9/97	Simulation	78%
Prost Grand Prix	7/98	Sport	70%
Puzzle Bobble	9/97	Strategie	56%
Queen - The Eye	1/98	Abenteuer	81%
Rayman's World	1/98	Action	62%
Reah	9/98	Abenteuer	80%
Rebel Moon Rising	10/97	Action	55%
Red Baron 2	3/98	Simulation	80%
Redline Racer	5/98	Sport	83%
Revenge of Arcade	9/98	Action	22%
Revenge of the Toys	6/98	Genre-Mix	48%
Riana Rouge	4/98	Abenteuer	35%
Rising Lands	4/98	Strategie	59%
Riven	**12/97**	**Abenteuer**	**86%**
Robo Rumble	8/98	Strategie	83%
Roland Garros 97	10/97	Sport	70%
Sabre Ace	1/98	Simulation	73%
Sanitarium	9/98	Abenteuer	61%
Seafight	9/97	Strategie	52%
Sega TouringCar Championship	3/98	Sport	72%
Semper Fi	5/98	Strategie	39%
Sensible Soccer: WM Edition	7/98	Sport	33%
Sentient	3/98	Abenteuer	13%
Sentinel returns	9/98	Strategie	74%
Seven Kingdoms	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Seven Years War	4/98	Strategie	58%
Shadow Master	3/98	Action	63%
Shadows of the Empire	**11/97**	**Action**	**87%**
Shanghai: Dynasty	4/98	Strategie	61%
Sid Meier's Gettysburg!	1/98	Strategie	77%
Sign of the Sun	3/98	Abenteuer	37%
Small Soldiers	9/98	Strategie	66%
SODA Off-Road Racing	2/98	Sport	62%
Soldiers at War	7/98	Strategie	64%
Sonic 3D Flickies Island	10/97	Action	73%
Spec Ops: Ranger Assault	7/98	Action	?
Spunky Duffle's Dueling Shuffle	4/98	Strategie	36%
Star Trek Pinball	4/98	Simulation	45%
Star Wars: Rebellion	6/98	Strategie	75%
Starcraft	**6/98**	**Strategie**	**86%**
Starfleet Academy	**12/97**	**Simulation**	**86%**
Starship Titanic	6/98	Abenteuer	75%
Stealth Reaper 2020	3/98	Simulation	46%
Steel Panthers 3	1/98	Strategie	60%
Stratosphere	9/98	Genre-Mix	74%
Street Fighter Zero	5/98	Action	41%
Street Racer	12/97	Sport	74%
Streets of SimCity	3/98	Genre-Mix	57%
Sub Culture	**12/97**	**Genre-Mix**	**86%**
Super Bubsy	10/97	Action	60%
Super Match Soccer	7/98	Sport	37%
Swing	10/97	Strategie	69%
Syyrah	12/97	Strategie	36%
Take no Prisoners	12/97	Action	79%
Takeru	2/98	Abenteuer	44%
Tarot	11/97	Genre-Mix	39%
Team 47 GoMan	11/97	Action	52%
Team Apache	8/98	Simulation	82%
Tennis Manager	6/98	Sport	17%
Terra Inc.	11/97	Strategie	65%
Test Drive 4	2/98	Sport	75%
Tex Morphy: Overseer	5/98	Abenteuer	69%
The Golf Pro	6/98	Sport	73%
The other Dimension	9/98	Abenteuer	48%
The Reap	1/98	Action	68%
The Space Bar	9/97	Abenteuer	65%
Tie Break Tennis '98	6/98	Sport	47%
Tiny Trails	7/98	Strategie	71%
TOCA Touring Car Champ.	1/98	Sport	80%
Tomb Raider 2	**1/98**	**Action**	**87%**
Total Annihilation	**12/97**	**Strategie**	**85%**
Tribal Rage	9/98	Strategie	59%
Triple Play '99	6/98	Sport	76%
Turok - Dinosaur Hunter	11/97	Action	83%
Twisted Metal 2	3/98	Sport	59%
Ubik	3/98	Genre-Mix	83%
Ultim@te Race Pro	3/98	Sport	79%
Unreal	7/98	Action	?
Uprising	1/98	Strategie	76%
V-Explosion	3/98	Action	44%
Vangers	9/98	Genre-Mix	74%
Virtua Fighter 2	**11/97**	**Sport**	**85%**
Virtual On	7/98	Action	67%
Virtual Pool 2	2/98	Sport	80%
Virus	12/97	Action	70%
Vlad Tepes Dracula	3/98	Strategie	65%
Voodoo Kid	9/97	Abenteuer	78%
Wall Street Trader '98	8/98	Simulation	46%
WarBreeds	4/98	Strategie	73%
War Games	9/98	Strategie	44%
War Wind 2	2/98	Strategie	74%
Warhammer: Dark Omen	**4/98**	**Strategie**	**87%**
Warhammer: Final Liberation	3/98	Strategie	62%
Warlords 3	10/97	Strategie	75%
Waterworld	10/97	Strategie	64%
We are Angels	9/97	Action	18%
Wer ist der Mörder von Taylor French	11/97	Genre-Mix	50%
Wing Commander Prophecy	**2/98**	**Simulation**	**87%**
World League Soccer '98	7/98	Sport	72%
World Wide Rally	2/98	Sport	24%
Worldwide Soccer	**9/97**	**Sport**	**85%**
Worms 2	12/97	Strategie	80%
X-Com Interceptor	**7/98**	**Simulation**	**86%**
X-Files	9/98	Abenteuer	51%
Xenocracy	7/98	Simulation	79%
You don't know Jack Solo	4/98	Genre-Mix	44%
You don't know Jack Multi	4/98	Genre-Mix	71%
Zapitalism! Deluxe	6/98	Simulation	33%
Zombieville	4/98	Action	8%
Zork Grand Inquisitor	1/98	Abenteuer	82%

Kostenlose Produktinfos

10/98

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluß: 28. September 1998

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

E-Mail Adresse

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder ausgeschnitten) per Post oder Fax zu.

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ( )

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
- 1.1 ☐ bis 14 Jahre
- 1.2 ☐ 15 - 20 Jahre
- 1.3 ☐ 21 - 30 Jahre
- 1.4 ☐ 31 - 40 Jahre
- 1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
- 2.1 ☐ nur privat
- 2.2 ☐ nur beruflich
- 2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
- 3.1 ☐ Einsteiger
- 3.2 ☐ Fortgeschrittener
- 3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
- 4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
- 4.2 ☐ Eindruck der Produkte
- 4.3 ☐ Preis der Produkte

IMPRESSUM

Der Herausgeber

Michael Labiner
verantwortlich

Die Redaktion

Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur

Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.

Markus Ziegler (mz)

Jörg Spormann (js)

Reinhard Fischer (rf)

Brigitta Labiner (bl)

Mourad Zarrouk (maz)

Michael Trier (mt)

Das Layout (Prolit Studio GmbH)

Daphne Cisneros

Mario Simeunovic

Karl Rieß

Die Aboabteilung

Petra Laubenberger
Tel: 08106 / 899603

Die Anzeigenabteilung

Nicole Laubenberger
Anzeigenverwaltung

Gerald Hacker
Anzeigenverkauf

Tel.: 08106/899601
Fax: 08106/899607

Freie Mitarbeiter
Alexander Moritz

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger
Reinhard Fischer

Titel
„Urban Assault"
Microsoft
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Jungfer Druckerei und Verlag GmbH
37412 Herzberg

Umschlag/Multicover®
Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Vertrieb
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage II/98
126.723

Erscheinungsweise
PC Joker Heft und Spiel erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im voraus: DM 87,– / Ausland: DM 95,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker Heft & Spiel. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC Joker Heft & Spiel erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Haftung
Für den Fall, daß in PC Joker Heft & Spiel unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker Heft & Spiel wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co.
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel. Verlag: (08106) 899601
Tel. Redaktion: (08106) 899602-03

Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
http://www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.

KLEINANZEIGEN

BIETE HARDWARE

P90, 32 MB, Mystique 4 MB 3D Beschl., Monitor, Tastatur, Maus, SB16, Boxen 100 W, 5 x CD, Windows 3.11, Works 3.0, 540 MB Festplatte 750,-, Games auf Anfrage. Tel.: 07161/22427

Intel Pentium 166 MMX, 15" Monitor 1024x768, 24-fach CD-ROM, 2,1 GB-Festplatte (Seagate), 64 MB-RAM, 2 MB-ATI-Rage II, Diamond Monster 3Dfx, 16 Bit-Soundkarte 3D, Thrust Netzwerkkarte, Boxen, Tastatur, Maus, VB 999,–. Tel.: 02236/43511 o. 0171/7107137

Amiga 500, 2 MB-RAM! 2tes 3.5" LW, Joypad, Monitor, div. Software auf ca. 100 Disks. Aktueller NP = 600,- DM, Preis VB = 260,- DM + Porto bei Versand. Tel.: ab 16.00 Uhr 04134/6425

Verkaufe SNES mit drei Spielen und zwei Controllern für 80 Fr./DM. Game Boy mit drei Spielen für 30 Fr./DM. Oder als Set für 100 Fr./DM. Versandkosten inbegriffen! Leuthold Adrian, Landgarben, CH - 3152 Marnishaus

SUCHE HARDWARE

Suche günstigen CD-Brenner-IDE ca. 250 DM. Sollte gut erhalten sein. Angebote unter: 08582/535 und 08582/8475

Suche Intel Pentium, CPU 200, ohne MMX auch mit Board und RAM möglich (Kein ATX). Tel.: 03398185883

BIETE SOFTWARE

Biete: Z, Tomb Raider, American Dream, Age of Empires, Caesar 2, BMH, BM 97, Men in Black, Mad TV 2, Der Planer, Ace Ventura. Tel.: 05154/971669

Gewinner
aus dem letzten Heft

Charts

Best of Voodoo gewinnt
Tobias Thieme, Esslingen

Forsaken geht an
Moritz Hämmerle, Nagold

Pandemonium 2 bekommt
Nathalie Aull, Frankfurt

Lords of Magic, C&C 2 - Alarmstufe Rot je 40,-, Holiday Island, Swing, Gold Games 2 je 30,-, Diablo Hellfire, Earth 2140, Deeper Dungeons, Normality je 20,-, Hand of Fate, Ishar 2 je 10,-. Tel.: 02251/57214

Verkaufe: Commandos, F1 Racing je 50,-, Imperialismus 35,-, Napoleon in Rußland 25,-, Max, Interstate 76, Industrie Gigant, Flying Corps je 20,-, Silent Thunder, Win Cleaner, M1A2 Abrams, Descent 1 + 2+ Mission builder, Terra Nova je 15,-. Tel.: 04503/75423

Verk. Sega Rally, Grand Theft Auto, Pinball Illusions, Flight Simulator 6.0 ... Liste gratis anfordern unter Tel.: 01773345724

Verkaufe MS-Flight Simulator 5.1 mit Zusatzsoftware Europe I, Flightshop, Apollo Collection 3 und ein Zusatzhandbuch. Angebote bitte unter Tel.: 06198/32160

C&C2 Fans aufgepaßt! Verkaufe Mission-CD: Über 40 neue Einheiten, 1300 neue Levels und 16 komplette Szenarien um nur 40 DM! Anrufen unter 0043 664/3716081 (aus Österreich: 0664/3716081)

Jedi Knight + Mission 50 DM, Blade Runner 30 DM, Diablo 30 DM. Suche: XS, Incoming, Total Annihilation, Zar. Tel.: 03641/820666 19 - 19.30, nach Georg fragen. PS: Outwars für 45,-

Virtual Pool 10 DM, Master Lu, The Dig, Star Trek NG, Holmes 2, Normality je 18 DM; Gold Games 1, Earth 2140, Aber Hallo (50 Spiele), Strategie Ed. (z.B. Jagged A.) je 25 DM. Tel.: 037206/81016 (Michael)

Verk. Stonekeep 20 DM, Top Car Racing 20 DM, Enemy Nation 15 DM, Simon the Sorc. 15 DM, Air Power 15 DM, Pinball 10 DM, Die total verrückte Ralley 10 DM, Albion 10 DM. Ruf an! Tel.: 04732/8448

Verk. Tomb Raider Dir. Cut 15 DM, Need for Speed 2 SE 20 DM, Privateer 2 15 DM, Flying Corps 15 DM, Jedi Knight 40 DM, F1 Racing Sim 40 DM, NHL 96 10 DM, Nascar Rac. 10 DM, Grand Prix 2 19 DM, Unreal Dt. 40 DM. Alles + NN-Geb. Ralf Frischbier, Gänseanger 17, 99189 Kühnhausen

Verk. auf CD Dungeon Master 1 10,-, Rebel Assault 2 25,-, Bleifuß 15,-, Azraels Tear 20,-, Sam + Max 10,-. Suche Bug, Disc-

world 2, Wing Commander 4. Tel.: 04361/1238

Verk. Earth 2140, Star Trek Generations, Dark Colony, Akte Europa je 25 DM, Sub Culture 30,- DM, Uprising, Autobahn Raser je 39 DM, C&C 2: Das Kombinat 60 DM, alles inklusive Versand. Tel.: 03573/663614

Verkaufe ca. 90 Spiele zu Tiefstpreisen. Preise: 45 x bis 10 DM, 36 x 11-20 DM, Rest bis 30 DM. Kurt Olpe, Feldrain 18, 47228 Duisburg. Tel. (ab 19 Uhr): 02065/61986. Tausche auch.

Verkaufe: Caesar 1 10 DM, Flying Saucer 50 DM, Alone in the Dark 15 DM, Mad TV 2, Ransoccer, Hanse und Fatal Racing für zusammen 40 DM. 1942 Pacific Air War für 20 DM. Tel.: 0355/533001

Fifa 97, Imperialismus, Risiko, P. Weapon u. MDK im Paket (150) o. einzeln (30), sowie die Brennsoftware "Der große CD-Kopierer" von Data Becker für 30 DM. SIMON 06359/92079

Monkey Island 3, Super EF 2000, Jedi Knight, Longbow, G-Police, je 40 DM. LBA 2, The Beast Within, Sub Culture, Shadow of Empire, Imperialismus, je 30 DM, Hexen 2, Railroad Tycoon, Red Baron 2, Age of Empire, je 20 DM. Space Quest 6 (Roger Wilco), Earth Worm Jim, je 10 DM. Alles kompl. Dt., Win 95 u. orig. Verpackung! Hyper Blade, IF 22, Fatal Racing, alle engl. u. 3dfx, je 10 DM. Lenkrad m. Pedals: V3 Racing Wheel (NP 160 DM) kaum ben. für 80 DM. Jacqueline Gaab, Rechgasse 29, 74939 Zuzenhausen

SUCHE SOFTWARE

Suche folgende Spiele: Command and Conquer 1, Bleifuß 2, Larry 7, Resident Evil. Meldet Euch bei: Björn Diethaupt, Schumannstr. 6 A, 49925 Lengerich oder 05481/6268

Ich suche für Amiga 500 C-Compiler Lattice C oder Aztec C und Seka-Assembler. Bitte schrift. an Steffen Weber, Lohstr. 1, 99706 Sondershausen

Suche 3D-Shooter aller Art. Von alten Klassikern bis zu neuen Games ist alles erwünscht. Packung und Anleitung sollten wenn möglich gut erhalten sein! Nur Originale, keine Kopien! Adrian Leuthold, Landgarben, CH - 3152 Mamishaus

VERSCHIEDENES

Tonnenweise Cheats, Kompltlsg., Patches je 1 DM/1.50/1 DM + Porto. Von aktuellen Spielen wie auch von Klassikern! Jetzt zugreifen und wieder Sieger sein! S. Dimitrow, Plovdiver Str. 86, 04205 Leipzig

Verkaufe ATI Grafikkarte 3D 4 MB, Epson Stylus 200 Drucker, beides für 50 DM, Anno 1602, Planer 2, BM 97, Olympic Games, Tomb Raider, Caesar 2, Rendezvous im Weltraum. Tel.: 0251/862404

Suche Cheats, Pläne und ähnliches zu Tomb Raider. Aber kostenlos müßte es sein. Fax: 05407/4888, Michael Niehaus, In der Barlage 19, 49134 Wallenhorst

Die ultimative Spiele PC-Hilfe. Über 8000 Cheats für über 500 Spiele, Levelcodes für mehr als 100 Spiele und 200 Lösungen. Alles komplett in deutsch auf CD. Nur 25 DM inkl. Porto. Tel.: 06190/73057

Über 2000 Spielelösungen + Cheats je 2,-, viele Spezialdisks ab 5,- + RP. Bestellung + weitere Infos bei: Chr. Nikodemus, Quadenhofstr. 108, 40625 Düsseldorf. Tel.: 0211/299707 od. 0177/2695137. Anruf lohnt immer!

PC Verkauf, PC Aufrüstung, Computerberatung, Umbau und Service vor Ort, Verkauf von Hard- und Software, Dokumentengestaltung. Anrufen und sparen. Fa. Mambo, Tel.: 0177/5035891 ... Wenn doch alles im Leben so einfach wäre!

Verk. PC Joker + alle CDs Jahrg. 97 19 DM, Aces of the Deep 10 DM, Alien Trilogy 10 DM, Wings of Glory 10 DM, alles + NN-Gebühr. Ralf Frischbier, Gänseanger 17, 99189 Kühnhausen

KLEINANZEIGEN GEWERBLICH

Netzwerk - Komplett - Kit und Zubehör! Billig! WWW.MAKARO.DE

Versandshop 97 - PC-Spiele zu günstigen Preisen. Wir haben aktuelle Neuheiten, sowie Oldies aus allen Bereichen. Bei uns bekommen Sie Top-Titel schon für 39,90 DM. Desweiteren bieten wir eine große Auswahl an 3D Action Shootern an. Fordert eine kostenlose Komplettliste mit über 200 Titeln bei Versandshop 97, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel./Fax 08374-588196 an. Es lohnt sich.

Komplettlösungen mit Plänen, Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./FAX 07675/298

Spiele für PC CD-ROM, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel.: 06834/55755, FAX: 55766, E-Mail HSMS007@aol.com

50 DM sparen Sie, wenn ich Ihre CANON Tintenstrahldruckerköpfe BC-20; 21; 22 fülle. Tel. + Fax 0351 270 7530, INAD@metronet.de

kostet

Ihre private Kleinanzeige in PC Joker Heft & Spiel.

Einfach Coupon ausfüllen, **Fünf-Mark-Stück oder -Schein beilegen (kein Scheck, keine Briefmarken)** und einsenden an:

Joker Verlag
Kleinanzeigen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

WICHTIG!! Anzeigen, die auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen lassen, bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht!!

Kleinanzeigen Coupon

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe des PC Joker. Und zwar unter der Rubrik:

PC Heft & Spiel

- ☐ Biete Hardware
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete Software
- ☐ Suche Software
- ☐ Tausch
- ☐ Kontakte
- ☐ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift

JOKER-SHOP

je 29.– oder 49.– im Set

CHRIS HÜLSBECK-CD
Longplay-Audio-CDs mit Techno-Remixes der Spielesounds

nur noch 5.–

JOKER HIT COLLECTION
„Die Höhlenwelt Saga" auf CD-ROM mit Komplettlösung, Anleitung, Hintergrund etc.

24,95

SPIELEN OHNE STARTPROBLEME
Wie bringt man DOS-Programme unter Win 95 zum Laufen?
Vom Umgang mit Systemdateien, über die Konfiguration von Soundkarte + CD ROM bis hin zu 600 KB freiem Grundspeicher.

10.–

NEU!!

SAMMELORDNER

9,80

ORIGINAL ZAZOO
„Virtual Alien"

nur noch 7.–

MAUSPAD

JETZT nur noch 19,80

SCHLÜSSELANHÄNGER
exklusiv für Joker-Fans aus hochwertigem Edelstahl

11,80

JOKER-BOX
für TC-Spieler

5er Pack nur 4,50

JEWEL-CASES (ohne CD)
für Ihre individuelle CD-Sammlung
5 Stück: DM 4,50
10 Stück: DM 8,–

je 5.– oder 20.– im Set

ONLINE KOMPAKT je DM 5.–
oder alle Ausgaben (5 Stück) im Set DM 20.–

JOKER-SHOP

15.–

CD-TASCHE
praktische Aufbewahrungshilfe für 12 Scheiben

9.–

JOKER CD-MIX
3 CDs randvoll mit Videos, Demos und Goodies (einschließlich Demo-CDs 11/97 und 2/98)

je 5.–

PC JOKER: jede Ausgabe bis einschließlich 10/96 nur noch DM 5.– (ohne CD)

ab 7,50

Ausgabe	Vollversion
3/97	Cyclemania, Robinson's Requiem
8/97	Legends, Perfect General
9/97	Der Produzent
10/97	Reunion, Nick Faldo's Golf, Empire Soccer, Magic Boy, Cool Croc Twins, Synnergist
11/97	Bazooka Sue, Dunkle Schatten 1 & 2
12/97	Hind
1/98	Prototype, Dark Universe, Brain Dead 13
2/98	Quest for Glory 4
3/98	Starbyte Collection (24 deutsche Vollversionen)
4/98	Betrayal at Krondor, Minigolf Deluxe
5/98	Der Reeder
6/98	Freddy Pharkas, Surface Tension
7/98	Talisman
8/98	Ran Trainer 1 & 2, Ran Soccer
9/98	Caribbean Disaster

PC JOKER HEFT & SPIEL (ab Ausgabe 10/97: DM 8,50)

Ich bezahle
- ○ per Nachnahme
- ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
- ○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 6,50 (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
„JOKER SHOP"
MAX-LOIDL-WEG 4
85598 BALDHAM

PC Joker Heft & Spiel	☐ 3/97 ☐ 8/97 ☐ 9/97 ☐ 10/97 ☐ 11/97 ☐ 12/97 ☐ 1/98 ☐ 2/98 ☐ 3/98 ☐ 4/98 ☐ 5/98 ☐ 6/98 ☐ 7/98 ☐ 8/98 ☐ 9/98
PC Joker	☐ 4/93 ☐ 6/93 ☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 3/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96 ☐ 3/96 ☐ 6/96 ☐ 8/96 ☐ 10/96
Online Kompakt	☐ 7/96 ☐ 8/96 ☐ 9/96 ☐ 10/96 ☐ 11/96 ☐ Set
Joker CD-Mix	☐ Stück
CD-Tasche	☐ Stück
Jewel-Cases	☐ 5 Stück ☐ 10 Stück
Joker TC-Box	☐ Stück
Mousepads	☐ Stück
Hülsbeck Audio-CDs	☐ Extreme Assault ☐ Tunnel B1 ☐ Set (Extreme Assault/Tunnel B1)
Original-Zazoo	☐ T-Rex ☐ Alien
Spielen ohne Startprobleme	☐ Stück
Joker Hit Collection	☐ Nr. 1 (Die Höhlenwelt)
Joker-Schlüsselanhänger	☐ Stück
Sammelordner	☐ Stück

Bitte benützen Sie die beigeheftete Joker-Shop-Bestellpostkarte auf Seite 101, oder Sie bestellen telefonisch: 08106/899601

Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich. Unfreie Retouren werden nicht angenommen. Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.

Ausgabe 11/98 erscheint am 6. Oktober

PC Joker Heft & Spiel VORSCHAU

mit großem Spiele-Pack (4 Vollversionen) und Demos auf 2 CD-ROMs!

für Abonnenten noch zum alten Preis!

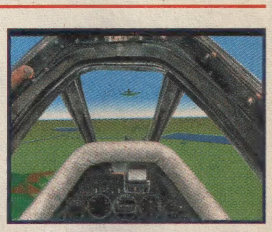
Auch ein kleines Jubiläum will gefeiert sein: Mit der nächsten Ausgabe wird der Joker Verlag neun Jahre alt, das Magazin PC JOKER immerhin sieben. Daher dürfen Sie sich auf gleich vier Vollversionen sowie natürlich die neuesten Demos, Patches und Goodies auf den „Beilagscheiben" freuen – aktuelle Tests, Previews, News, Specials und Lösungshilfen im Heft sind ohnehin selbstverständlich. Genau wie der konkurrenzlos günstige Preis von **nur 8,90 DM** am Kiosk sowie die nochmals vergünstigte und beschleunigte Lieferung an Abonnenten.

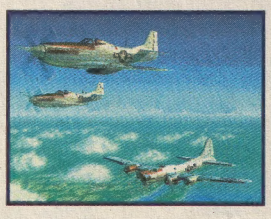
4 VOLLVERSIONEN: SUPER-FLUGI PLUS 3 KLASSIKER

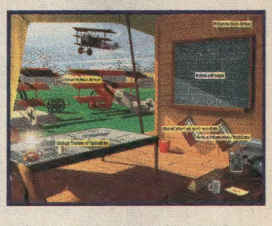
AIR WARRIOR II

- **Erstveröffentlichung 5/97 (ca. 99,– DM)**
- **komplett deutsch**
- **über 350 Missionen in historischen Szenarien**
- **35 originalgetreue Flugzeuge**
- **Instant-Action plus Multiplayer-Spiel**
- **Funkverkehr mit Staffel bzw. Online-Kollegen**
- **SVGA-Grafik**
- **Missionseditor**

Erst Mitte 1997 stellte Interactive Magic den Kultsimulator für Online-Piloten in einer neuen Version für 99,– DM vor; in vier Wochen können Sie damit umsonst abheben: Auf Solisten warten über 350 Missionen vom Ersten Weltkrieg bis zum Koreakonflikt, 35 bis hin zum Cockpit originalgetreue Maschinen sowie ein integrierter Editor. Sogar Ausflüge in Bodenfahrzeugen sind möglich. Ein Höhepunkt sind die bereits legendären Luftschlachten gegen unbeschränkt viele Online-Flieger – über Modem, Netzwerk, AOL, Compuserve oder das Internet.

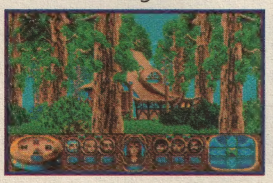






Crystals of Arborea

Der **Rollenspiel-Klassiker** von Silmarils war Vorläufer der populären „Ishar"-Reihe und kann sich auch heute noch sehen lassen: 3D-Grafik plus strategischer Kampfbildschirm, Siebener-Party und eingängige Iconsteuerung machen die Abenteuer von Prinz Jarel im Fantasyreich Arborea nach wie vor zu einer lohnenden Erfahrung.



Boston Bomb Club

In der **Actionknobelei** von Palace müssen Bomben durch 30 Labyrinthe gerollt werden, ehe die Lunte abgebrannt ist. Obwohl immer mehr Sprengladungen in die Irrgärten voller morscher Brücken, Sprungfelder usw. kullern, dürfen keine zusammenstoßen – trotz nur indirekt möglicher Steuerung mittels Sperren, Drehscheiben und Ähnlichem.

Storm Master

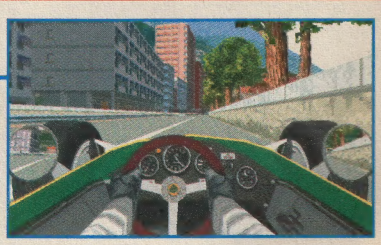
Der **Genremix** von Silmarils vereint Wirtschafts- und Militärstrategie mit Geschick am Stick: In sechs ganz verschiedenen Szenarien aus dem Kampf zweier verfeindeter Inseln soll man produzieren, spekulieren (Börse), konstruieren (Flugschiffe) und massakrieren – viel Abwechslung und noch mehr Stimmung werden garantiert!

SPIELBARE DEMOS & GOODIES

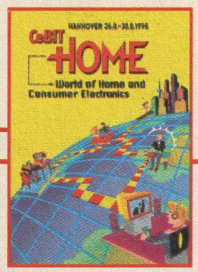
...werden Sie unter unserer brandneuen CD-Benutzeroberfläche reichlich finden. Dabei ist Aktualität Trumpf: Erst bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe beginnt die Jagd nach hochwertigen Spieledemos, nützlichen Zusatzprogrammen, feinen Patches, interessanter Shareware, Videos und mehr. Daher können wir hier auch noch keine Titel nennen.

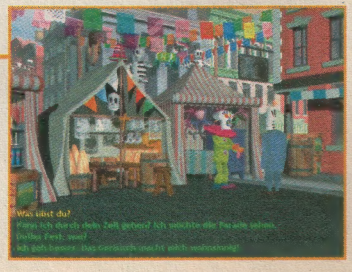
AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
Die Siedler 3 * Grand Prix Legends * Grim Fandango * Newman-Haas Racing * O.D.T. * Red Baron 3D * Sports TV: Boxing! und viele mehr



Messe
Alle Neuheiten von der CeBit Home '98 und der ECTS in London





Special
PC-Tuning leicht gemacht

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

„Unser Spiel hat noch nie so gut ausgesehen wie mit der Matrox G200!“ Lob der Incoming-Programmierer
PC Joker 07/98, S. 112

„Der G200 ist der zur Zeit beste 2D/3D-Chip.“
GameStar 08/98, S. 209, Michael Galuschka

WANTED!

HOT PERFORMANCE BREAKTHROUGH

„Im Final-Reality-Test erreicht das Vorserienmodell absolute Spitzenwerte; ...“
PC-Intern 07/98, S.54, Bruno Jennrich Dirk Neuneier

„Heraus kommen scharfe Kontraste und leuchtende Farben auf Texturen, wo so mancher Konkurrent nur mit verwaschenen Bildern aufwarten kann.“
PC Games 07/98, S. 188, Thilo Bayer

„Der G200 verfügt über ein ganzes Arsenal an Direct3D-Features, das von Glanzlichteffekten über trilineares Filtern bishin zur Vollbild-Kantenglättung reicht.“
PC Games 07/98, S.188, Thilo Bayer

BRANDHEISS

G200

DIE NEUE GENERATION

Produktinfo 003

„....lieferte die neue Karte von Matrox ein hervorragendes Bild und war zudem noch die schnellste im Test.“
PC Joker 07/98, S. 115, Michael Trier

„....vor allem im 3D-Test sticht der G200 sogar den ungekrönten König der 3D-Chipsätze namens Voodoo 2 aus.“
PC-Intern 07/98, S.54, Bruno Jennrich/Dirk Neuneier

„Voodoo 2 von 3Dfx wird bald der Vergangenheit angehören...Auch der von Intel vor kurzem vorgestellte Einsteigerchip i740 kommt an die 3D-Qualität des G200 von Matrox nicht heran.“
PC Professionell 07/98, S. 17, Kai Schmerer

Millennium G200 (8 MB)
... jetzt ab DM 379,–
unverb. Preisempfehlung

matrox

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox

AGENTUR BERNS